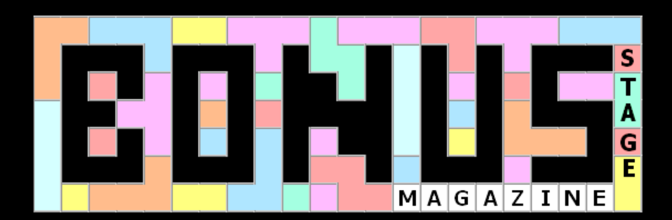

AÑO 4
NÚMERO 20
ABRIL 2015
BONUS
STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
Final Fight
ESPECIAL
ANÁLISIS
Lecarde Chronicles
Whirlo
Popful Mail
Pitfall!
Tortugas Ninja 2 GB
PERIFÉRICO
Light Phaser
The Sega Light Phaser.
FOR USE WITH THE SEGA POWER BASE
SEGA
Now there are no limits.
REVISIÓN
Great Mission to
Save Princess Peach
ピーチ姫救出大作戦!

Número 20 – Abril 2015

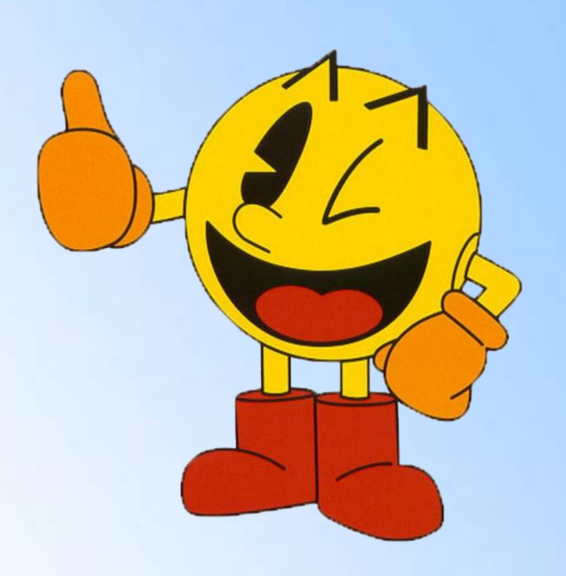




INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Escribiendo el número en la portada he pensado "número 20, no creí que íbamos a durar tanto" y es que cuando nació este proyecto no estábamos seguros si podríamos (o querríamos) continuar más allá de unos pocos números. Sin embargo ya han pasado más de 3 años y seguimos por aquí (aunque no sabemos durante cuánto tiempo más).

Bueno, si ignoramos el número de la portada y miramos la ilustración vemos a unos Cody, Haggar y Guy algo cabezones, defendiendo Metro City de los maleantes de Mad Gear, lo cual delata que en nuestro especial repasaremos los juegos, curiosidades y cameos de una de las sagas más famosas e importantes del género Beat'em up: *Final Fight*.



El resto de la revista cuenta con las secciones de siempre: Los **Análisis** (son 5 esta vez) la **Revisión** (donde comento un anime un poco raro, pero muy curioso) en **Periféricos** hablaremos de una de esas pistolas que antaño eran tan populares para nuestras consolas y finalmente en Medalla de Plata, bueno, no, ya no se llama así, la sección Medalla de plata ha variado ligeramente y ahora se llama "**El Personaje**" debido a que cada vez era más difícil encontrar personajes secundarios que hubiesen sido protagonistas en solitario en algún momento, de manera que ahora será una sección para hablar de personajes, sin importar si llegaron a protagonistas o si lo fueron desde el principio, aunque pese al cambio de nombre, esta vez la sección habla de una chica que pasó de ser rescatada a convertirse en un personaje jugable, así que el espíritu de la Medalla de Plata original sigue vigente.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número, que pese a ser de Abril ha salido casi en Mayo.

Skullo

PORTADAS DESCARTADAS

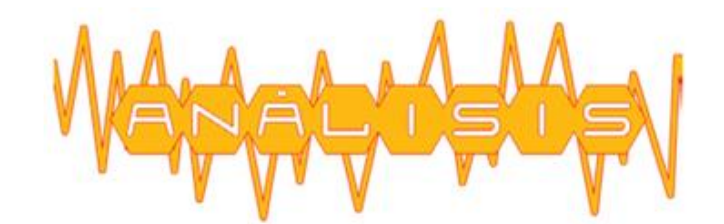
Uno de los momentos más difíciles para nosotros a la hora de hacer la revista es elegir una portada. En muchos casos hay pocas ilustraciones que puedan servir para tal fin (pues han de ser representativas, tener una calidad mínima y dejar espacio para las letras) pero en otras se nos juntan 4 o 5 portadas totalmente válidas para tal fin, y es entonces cuando os preguntamos a vosotros, los lectores, que portada preferís de entre todas las mostradas.

En esta ocasión os dimos a elegir entre 3 portadas, una de ellas con la típica imagen del flyer de *Final Fight* (Cody y Guy rodeados de enemigos) otra con una curiosa ilustración donde aparecían los tres protagonistas con muchos de los enemigos delante y Jessica detrás y finalmente la portada japonesa del *Mighty Final Fight* con Guy, Haggar y Cody cabezones. Tal y como habéis visto, fue esa última la que ganó en las votaciones, así que dejamos aquí las portadas descartadas, para que se luzcan un poco, pues creo que valen la pena.

En lo que se refiere a votos primera portada (la Andore sangrando en el suelo) recibió muy pocos, de manera que todo quedó en un mano a mano entre las otras dos. He de admitir que me sorprendió que ganase la de *Mighty Final Fight*, pero esa es la gracia de las votaciones.









CASTLEVANIA

THE LECARDE CHRONICLES

1 Jugador – Plataformas/Aventura – MIG 2013



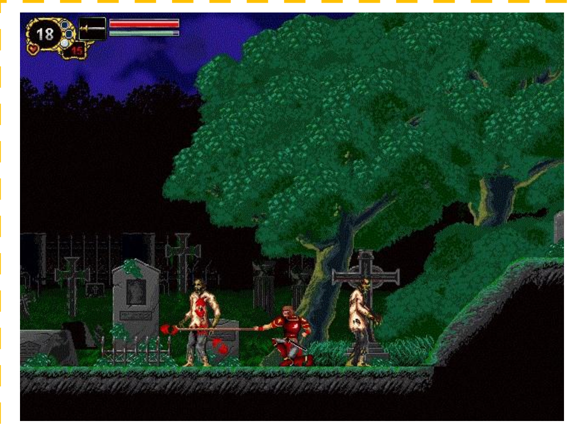
Hace un par de años MIG, una pequeña compañía indie, dio a luz este Castlevania que recuerda a los clásicos de Super Nintendo. Nos cuenta una historia bastante diferente, la cual al no contradecir nada de la cronología oficial de la saga, perfectamente podría incluirse dentro del canon si se quisiera.

En 1776 Efrain Lecarde, que pertenece a una familia que ayuda a los Belmont en su lucha contra Drácula, va a investigar el cementerio de Segovia, ya que algunos ciudadanos han asegurado ver fantasmas y otros monstruos por la zona. Efectivamente es así, Efrain ve que la energía maligna emana de la tumba de la familia Von Viltheim. Indagando descubre que es una familia austriaca la cual tenía una mansión en España que fue destruida en 1725, aunque el castillo principal de la familia se encontraba en el norte de Austria. Lecarde se pone en camino hasta el pueblo más cercano al castillo donde se informa de que la duquesa Katharina Von Viltheim, que destacaba por su gran belleza e inteligencia, y su familia murieron en el castillo en 1736 bajo circunstancias muy extrañas. Nadie del pueblo se atreve a acercarse al castillo ya que dicen que lo rodea una gran aura maligna, así que Efrain se dispone a resolver el misterio.

Gráficos

El juego cuenta con unos sprites de bastante resolución, ni mucho menos son en alta resolución, pero se notan muy poco los dientes de sierra.

Tanto el protagonista como los enemigos cuentan con unas animaciones decentes y los fondos tienen un scroll parallax de varias capas, a veces se pueden apreciar hasta cinco o seis, consiguiendo así una buena sensación de profundidad. A parte de los clásicos monstruos de *Castlevania*, los nuevos diseños que aquí se ven son tan originales como el resto.

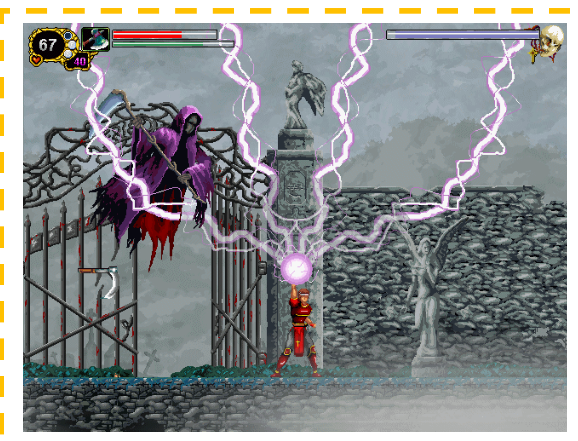


Enfrentaremos a enemigos de ultratumba

Sonido

Los distintos efectos de golpes, armas, ataques y otras acciones no están mal, aunque durante el juego las voces escasean un poco, sumando unas pocas entre Lecarde, algún monstruo y algún jefe. Es posible que este sea el apartado más flojo del juego.

Se podría decir que la música es tan buena como en cualquier otro *Castlevania*, sonando grandes temas clásicos como Vampire Killer o Bloody Tears, eso sí, un poco modificados por tema de copyright con Konami se supone, pero se reconocen igualmente. Los temas nuevos están a la altura, así que durante todo el juego disfrutaremos de una buena banda sonora.



Un impresionante y poderoso hechizo

Jugabilidad

Nuestro personaje cuenta con un buen número de habilidades, armas y ataques para abrirse paso a través de las distintas fases. A parte de atacar con nuestro inseparable látigo, también usaremos las clásicas armas secundarias, el cuchillo, el hacha, el agua bendita y la cruz, además de un diamante que rebota en las paredes, cada una de estas armas gasta un número distinto de corazones rojos y solo podemos llevar una encima e irla cambiando cuando encontremos otra.

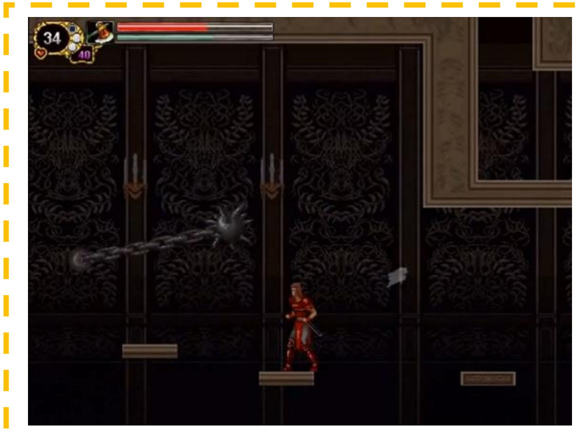


Deslizándonos hacia una planta carnívora

Durante la aventura Efrain irá consiguiendo distintas habilidades, deslizarse por el suelo, doble salto, acometida aérea, flotar en el aire, ataque circular con el látigo, las tres últimas consumen energía que se recupera recogiendo corazones verdes y uvas. También hay otras mejoras para aumentar la potencia y el alcance del látigo, la vida y energía máxima, el número máximo de corazones y mejoras para las armas secundarias. No faltan los típicos candelabros y cosas parecidas donde al romperlos salen corazones rojos o verdes, distintos tipos de comida para rellenar nuestra salud, armas secundarias, cruces sagradas que eliminan todo enemigo que haya en pantalla, orbes rojos que doblan la potencia del látigo durante cierto número de golpes, jarrones que nos hacen invencibles durante cierto tiempo y vidas extras.

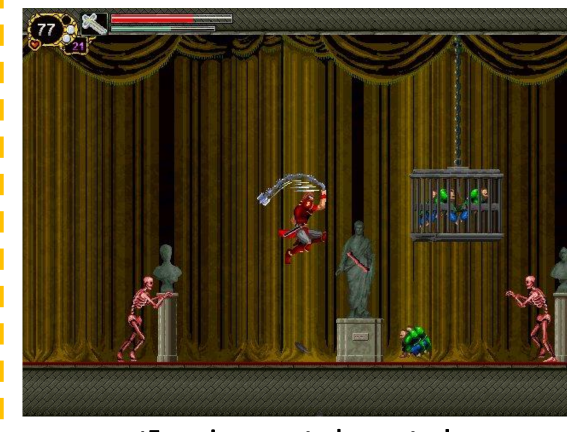
La mayor diferencia que hay con los demás *Castlevania* son los distintos niveles de ataque de las armas secundarias. A parte del ataque normal con el arma secundaria, existen hasta tres niveles de potencia que se van consiguiendo conforme avanza el juego y podremos ir cambiando según convenga, con originales técnicas a cada cual más destructiva según el nivel que usemos, estos hechizos suelen gastar bastantes corazones rojos. Así que es importante decidir bien que arma secundaria llevaremos y que hechizo usaremos contra cada jefe según su debilidad o forma de atacar, esto puede ayudar muchísimo a la hora de vencerlos.

Los enemigos no dudarán en atacarnos con todo lo que tengan, un buen número de jefes cuentan con un amplio arsenal de técnicas distintas para hacernos frente, suerte que en este juego los saltos son totalmente corregibles, cosa que agradeceremos enormemente a la hora de esquivar los ataques enemigos y en zonas de plataformas o trampas peligrosas. Hay algunas técnicas enemigas curiosas que los jugadores asiduos a la saga no se esperarán y la primera vez que las vean se sobresaltaran mientras reciben el daño al ser "algo diferente de lo normal".



Viviremos situaciones difíciles

Duración


¡Enemigos por todas partes!

El juego consta de 16 fases con sus jefes correspondientes, aunque cada una de ellas tiene varios caminos para investigar y conseguir distintas mejoras u objetos que nos permitirán poder avanzar en la historia, al igual que habrán sitios los cuales no podremos acceder hasta que consigamos cierta habilidad, así que tendremos que recordar aquellos lugares que hemos dejado atrás para volver más tarde, haciendo que el juego no sea lineal.

La aventura empieza siendo asequible, pero va aumentando la dificultad hasta llegar a extremos de ponernos en situaciones un tanto estrambóticas (rodeados de enemigos, plataformas y trampas) en donde tendremos que pensar rápido además de poner a prueba nuestra habilidad y reflejos. Con todo esto el juego dura alrededor de 10-15 horas en su primera partida, pudiendo incluso doblarse por su gran dificultad y dependiendo de la habilidad de cada uno, aunque siempre se puede avanzar poco a poco con ensayo y error. Es más, aunque se puede guardar la partida, las últimas tres fases hay que hacerlas del tirón sin poder guardar y lógicamente son las más difíciles.

El que no tenga suficiente con la dificultad normal, tiene el modo difícil, con más enemigos colocados en los peores lugares para dar los más dolores de cabeza y tener que pensar rápidamente nuevas estrategias. Al acabar el juego desbloqueamos el modo Boss Rush, donde nos enfrentamos contra todos los jefes seguidos.



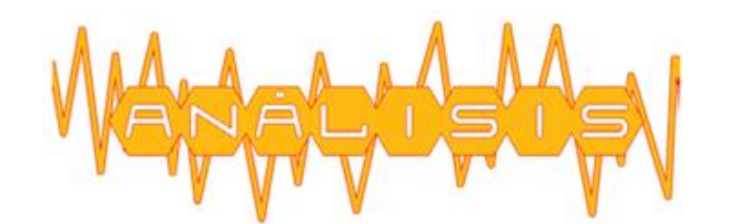
Mapa del Castillo

Conclusión

Al ser un *Castlevania* hecho por una compañía diferente, aporta frescura y originalidad sin perder su esencia, es recomendable a todo fan de la saga, sobre todo a los que prefieren los clásicos. También es recomendable para los que les gustan los juegos difíciles de la época de los 16 bits.

El Mestre







WHIRLO

1 Jugador – Plataformas/Aventura – Nova Games Ltd 1992

La saga *Valkyrie* fue iniciada por Namco a mediados de los 80, en dichos juegos controlábamos a una valquiria con largas trenzas rubias que eliminaba enemigos a espadazo limpio. En sus continuaciones todos estos elementos se expandieron y también se añadieron otros personajes y posibilidades para empezar a forjar una saga que, por lo general, no ha salido de Japón.

Uno de los personajes que aparecían en dicha saga era un tipo verde armado con un tridente, cuyo nombre es Kurino Xandra (del cual ya os hablemos en el número 10 de esta revista). Kurino tuvo la oportunidad de protagonizar en solitario un juego que resulta ser una precuela de los juegos *Valkyrie*, de manera que conoceremos en él a algunos personajes que ya estamos habituados a ver en esa saga.

Este juego se lanzó en 1992 en Japón bajo el nombre de *Xandra no Daiboken: Valkyrie to no Deai* y Europa el mismo año renombrado como *Whirlo*, sin embargo su distribución en Europa fue tan limitada que prácticamente solo se lanzó en España y en muy pocas unidades, lo cual lo vuelve uno de los juegos más escasos (y caros) del catálogo de Super Nintendo.

Su alto precio actual le ha valido para que la gente lo conozca y al mismo tiempo lo aborrezca, pues mucha gente parece creer que su precio debe ir en relación con su calidad, aun sabiendo que no es así, que es en relación a su escasez, la moda, la especulación y la demanda.

Así pues, veamos qué es lo que realmente ofrece *Whirlo*, un juego tan caro, que si realmente alguien está interesado en jugarlo en su Super Nintendo, le recomiendo que se compre la versión japonesa que es muy económica, si bien es cierto que el juego tiene algunos textos y situaciones en las que tendremos que hablar con gente y tomar decisiones, son momentos puntuales y se pueden superar en japonés con un poco de paciencia y conocimiento, como explicaré a continuación.

La historia del juego nos cuenta como, de un día para otro empieza a caer una especie de nieve-ceniza sobre el pueblo del protagonista, esto hace que prácticamente todos enfermen, incluyendo al hijo de Whirlo, de manera que nuestro protagonista decide ir a buscar la manera de salvar a su gente antes de que sea demasiado tarde.

Gráficos


El apartado gráfico es muy agradable

Personalmente creo que el juego entra muy bien por los ojos, todo tiene un estilo que parece sacado de un cuento de hadas y es eso lo que el juego pretende. La variedad de escenarios es muy alta, tenemos el pueblo de Whirlo, un bosque mágico, un barco pirata, una zona de árboles, el mundo de las hadas, una cueva de champiñones, una zona de lava y muchas más. Los escenarios suelen cambiar varias veces dentro del mismo nivel y, aunque hay algunos de mayor calidad que otros, en términos generales son muy coloridos y curiosos.

Los sprites siguen el estilo similar al de los decorados, hay bastante variedad de enemigos y no suelen repetirse demasiado, pues generalmente aparecen solo en el nivel que les corresponde. El protagonista goza de una mayor animación y da la sensación de que está vivo pues a cada situación que le sucede pone una cara distinta, por ejemplo, si caemos de una altura muy grande, Whirlo rebotará contra el suelo y se quedará atontado, si atacamos con nuestro tridente hacia abajo y lo clavamos en el suelo, veremos cómo forcejea por sacarlo, esta clase de detalles son muy buenos visualmente, pero a la hora de jugar molestarán más que otra cosa, como explicaré más adelante.
El juego también cuenta con un amplio número de ilustraciones que nos van contando como avanza la historia (o nos mostraran alguno de los muchos finales malos del juego.

Como detalle curioso, decir que en la versión PAL, alguien tuvo la genial idea de ponerle a Whirlo cara de enfadado ¿trataban de hacerlo más agresivo? Imagino que si, al fin y al cabo esta jugada la hemos visto en otros personajes como Ristar o Kirby y creo que sobra decir que no funciona ponerle cara de enfadado a un personaje tan simpático y cabezón, no va a parecer agresivo.

Sonido

Si hay un apartado que puede competir y superar al gráfico en este juego, ese es el apartado sonoro. Las músicas de *Whirlo* son de muy buena calidad y encajan perfectamente con los escenarios. Si estamos en el bosque mágico, sonará una música que intente transmitirnos esa magia, si estamos en una zona peligrosa sonará una música mucho más rápida y aventurera o agresiva. Sin embargo, no todo iba a ser bueno, y es que hay algunos temas concretos (como por ejemplo, el primero) que se repiten en diversas fases. Los efectos de sonido son bastante curiosos, pero no sobresalen demasiado, simplemente acompañan bien al juego.

Jugabilidad

Whirlo puede saltar con el botón B y atacar con su tridente con el botón Y, el ataque puede hacerlo en el suelo o durante el salto, donde podrá elegir atacar hacia ambos lados o atacar hacia abajo, presionando abajo y el botón de ataque. Este golpe hacia abajo es más fuerte que el normal, pero si fallamos y no soltamos el botón a tiempo, el tridente se clavará en el suelo y Whirlo tendrá que hacer fuerza para sacarlo, con lo cual estaremos unos segundos sin control sobre el personaje.



Estas imágenes nos contarán la historia

El botón A nos permite hacer varios tipos de saltos, por un lado si presionamos A, Whirlo se quedará cargando un súper-salto más alto de lo normal, si lo hacemos cuando corre el personaje el salto se cargará antes y no hará falta pulsar el botón tanto rato, cosa que nos conviene porque si presionamos demasiado el botón A, Whirlo pasará de cargar el salto a caer desfallecido al suelo, quedando indefenso ante los enemigos durante unos segundos.

El botón A también sirve para hacer un salto largo hacia adelante, para hacer esa zancada tendremos que presionar a la vez adelante y el botón A rápidamente. Este salto es muy útil y bastante rápido y nos puede salvar en muchas situaciones de peligro, sin embargo, si hacemos este salto desde una zona elevada hacia una más baja y avanzamos mucha distancia con él, al caer al suelo, Whirlo dará un pequeño saltito hacia adelante, que nos puede hacer caer al vacío, en caso de haber aterrizado al límite de una plataforma con la zancada inicial. En algunas ocasiones, este saltito puede derivar a avanzar más distancia (por ejemplo una pendiente hacia abajo) y puede provocar que Whirlo caiga de morros contra el suelo.



Mal momento para quedarse atontado

Por último tenemos el botón X, el cual si es presionado al mismo tiempo que nos movemos, cargará el ataque especial de Whirlo, que lo lanzará volando hacia delante eliminando a todos los enemigos que pille, y más os vale golpear a algún enemigo (o elemento del escenario) porque si no, Whirlo caerá atontado al suelo, momento en el que seguramente nos matará algún enemigo que pase por ahí.



Whirlo "está enfadado" en la versión PAL

Explicadas todas las habilidades de Whirlo ¿veis algún patrón común? Si, Whirlo es muy, muy, muy torpe y quedará atontado siempre y cuando hagamos algo que no salga como nosotros esperamos. Entiendo que le pusieran algunas animaciones concretas (por ejemplo estamparse contra el suelo cuando caemos desde mucha altura) pero ¿era necesario poner todas esas trabas en todos y cada uno de los movimientos del personaje? No, no lo creo.

Los controles son fiables, y solo podemos tener algún problema con los dos tipos de salto del botón A, pues requiere algo de práctica que no nos salga la zancada cuando queremos hacer el salto alto de manera rápida. Sin embargo la torpeza de Whirlo que he comentado antes, es algo que termina afectando a la jugabilidad de manera negativa.

En algunos momentos del juego tendremos que contestar preguntas, si jugáis en inglés, no hay problema, pero si jugáis en japonés debéis saber que si contestáis la respuesta mala (generalmente es la opción de abajo) veremos uno de los muchos finales malos del juego. La mayoría son muy parecidos, pero algunos son muy graciosos y curiosos (como cuando Whirlo accede a volverse pirata o cuando lo tientan con un montón de mujeres).

Hay otros momentos puntuales del juego donde tendremos que hablar con otros personajes, aquí generalmente se nos dan dos opciones también, y no es muy complicado pasarlo incluso en japonés.

Quizás el momento más complicado es cuando estamos en el poblado donde todos los personajes son iguales y tenemos que elegir uno para llevárselo a la princesa. Si jugáis en inglés no deberíais tener demasiados problemas, pero si jugáis en japonés la cosa se complica, afortunadamente las respuestas de los personajes son en dibujos y no en letra, así que simplemente os diré que investiguéis entre ellos hasta que encontréis el que os conteste con el dibujo de una flauta, un pepino y un personaje con barba de 2 días. Si no os aclaráis así, podéis ir probando hasta que acertéis, que es como yo completé esa zona por primera vez cuando jugué a este juego por primera vez (lo tenía en inglés pero por aquel entonces no sabía casi nada de dicho idioma).



Hablando con otros personajes

Duración



Atacad sin piedad o moriréis de un golpe

Este juego cuenta con 8 mundos divididos cada uno de ellos en diversas secciones. En total tenemos 7 vidas y cuando se acaban iremos a la pantalla de Game Over, afortunadamente podemos usar passwords para continuar y de hecho el juego es tan generoso con ellos, que habrá un password para cada zona del juego, de manera que no tendremos que empezar al principio del mundo lo cual es una suerte.

¿Recordáis la torpeza de Whirlo que nos dejaba indefensos en momentos concretos? Pues bien, a eso tendréis que sumarle el hecho de que nuestro personaje muere al primer golpe, da igual que os toque un enemigo de la primera fase, que el enemigo final del juego. Como podéis imaginar, estos dos factores hacen que el juego se vuelva muy difícil en situaciones concretas, lo cual puede acabar con la paciencia de más de uno.
Los jefes finales no son muy difíciles, pero tendremos que concentrarnos todo lo posible para evitar que nos maten, especialmente en el enemigo final, que aguanta muchísimos golpes (tendremos que derrotarle en 3 ocasiones seguidas).



¿Ayudamos al ladrón o lo dejamos morir?



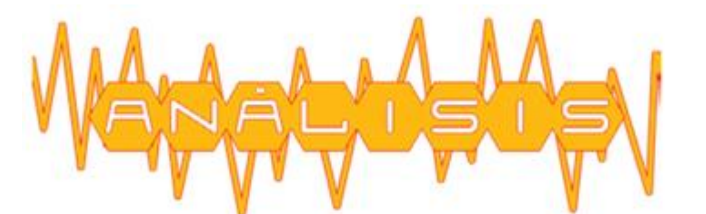
La dificultad del juego es bastante elevada

Conclusión

Whirlo es un juego difícil de recomendar, pues aunque su apartado técnico es bueno y sus controles no son malos, la facilidad para morir del personaje puede acabar con la paciencia de muchos. Es una aventura muy épica y curiosa, pero si os desesperáis al ver que el personaje ha quedado atontado al caer de mucha altura o simplemente os asusta el hecho de que muera al primer contacto con un enemigo, no os va a gustar.

Por otro lado, si os gustan los juegos que os exigen que seáis precisos y os ha llamado la atención lo que habéis visto en este análisis os aconsejo jugarlo, es un juego difícil, pero se puede completar poco a poco gracias a los passwords y la verdad es que vale la pena intentarlo.







PITFALL!

1 Jugador – Plataformas – Activision 1982

Pitfall! (también conocido como *Pitfall Harry's Jungle Adventure*) nos pone en la piel de Pitfall Harry, un aventurero que recorre la jungla en busca de sus tesoros ocultos evitando enemigos y sorteando peligros en uno de los primeros juegos de plataformas.



Este juego fue desarrollado por David Crane, poco después de fundar Activision y fue un enorme éxito en su época (siendo número 1 en ventas durante más de un año) lo cual lo llevó a ser porteado a otras consolas y ordenadores.

Pese a que su fama ha decrecido poco a poco, en cada generación de consolas suele aparecer un Pitfall nuevo y muchos de ellos (como *Pitfall The Mayan Adventure*, *Pitfall 3D Beyond The Jungle* o Pitfall: *The Lost Expedition*) tienen este juego como extra o mini juego oculto. Así que aunque no tengáis Atari 2600 es posible que podáis disfrutar del juego que inicio la saga, jugando a alguna de sus continuaciones.

Gráficos

Sé que suena raro, pero los gráficos de este juego son muy buenos si tenemos en cuenta que es para Atari 2600, el personaje tiene varios colores que lo definen claramente y sus animaciones son suaves y agradables. Los sprites de los enemigos son mucho más simples en apariencia y animaciones, pero tampoco creo que se pueda pedir mucho más. Los fondos son algo repetitivos, pero aun así complementan bien el apartado gráfico.



El apartado gráfico es muy bueno



¡Esperad a que se cierre el agujero y a por el tesoro!

Sonido

Hay bastantes sonidos distintos que aparecen en situaciones concretas, como cuando saltamos, encontramos un tesoro o nos agarramos a una liana (momento en el cual Harry imitará el grito de Tarzán). Si nos chocamos con los troncos también escucharemos un ruido (bastante molesto) y al perder una vida escucharemos una musiquilla.

El juego no posee música ni nada parecido, pero eso tampoco era común en la Atari 2600 así que no se le puede exigir mucho más de lo que ofrece.



El sonido más destacable es el grito de Tarzán de Harry

Jugabilidad

Movemos a Harry con el joystick y saltamos con el botón, si saltamos hacia una liana nos agarraremos a ella para poder evitar peligros, también podremos subir y bajar escaleras presionando arriba o abajo.

El juego en sí consiste en avanzar por las diferentes fases tratando de obtener el mayor número de tesoros (hay 32) aumentando así nuestro puntaje y evitando los letales enemigos, en algunos momentos podemos avanzar por los túneles de la parte inferior para acortar camino (pues se avanzan más pantallas a la vez), pero éstos están llenos de escorpiones y paredes que cortan el paso.



Avanzando por los túneles cortaremos camino

Empezamos con 2000 puntos, que bajarán si nos tocan los únicos enemigos no letales del juego (los troncos rodantes) cada tesoro que encontremos aumentará nuestros puntos de manera variable: Las bolsas de dinero nos darán 2000 puntos, los diamantes 5000, los lingotes de oro 4000 y las barras de plata 3000.

Los controles son muy fiables, aunque hay que tener mucho cuidado con algunas partes como por ejemplo las zonas de cocodrilos o cuando tratemos de saltar por encima del escorpión (un salto suicida y que hay que evitar a toda costa).



No es recomendable tratar de saltar al escorpión



Los troncos son el único enemigo que no nos mata

Duración

El juego nos da 3 vidas y 20 minutos para encontrar los 32 tesoros, tarea que no será nada fácil, pues para lograrlo tendremos que recorrer más de 250 pantallas evitando todo tipo de peligros que nos matarán al primer error (los juegos antiguos tienen muy poca piedad). Dicho de otro modo, en las primeras partidas seguramente perdáis todas las vidas antes de que pasen 5 minutos de juego.

Así que completar el juego nos puede llevar mucho tiempo, y si nos cansamos de intentarlo siempre podemos jugarlo de derecha a izquierda, porque si, el juego nos da la posibilidad de avanzar hacia delante o atrás, variando así las fases que nos encontraremos.



El lingote de oro nos dará 4000 puntos

Conclusión

Pitfall! es un juego muy bueno en prácticamente todos sus aspectos, no me sorprende que sea el segundo juego más vendido de Atari.

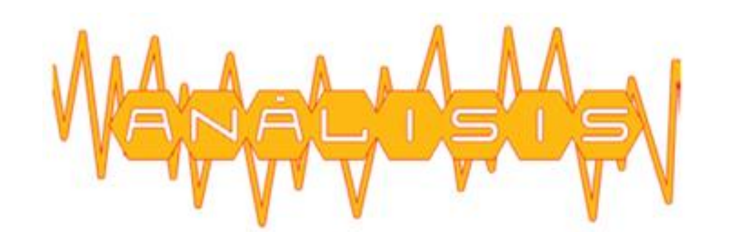
Es ideal para los amantes de juegos de plataformas que quieran dedicarle su tiempo hasta lograr encontrar todos los tesoros. Si al probarlo os parece bueno pero demasiado redundante podéis probar su continuación *Pitfall II: Lost Caverns* que ofrece más variedad y da mayor importancia a la exploración del escenario.



Si superabas los 20000 puntos Activision te regalaba un parche

Skullo







POPFUL MAIL

MAGICAL FANTASY ADVENTURE

1 Jugador –Plataformas/Aventura – Nihon Falcom/Sega 1994

En los 90 los animes de corte medieval-fantástico estaban de moda, estas series parecían sacadas de épicas aventuras basadas en partidas de Dungeons & Dragons aunque en algunos casos añadiendo un buen toque de humor. Sin embargo hoy no hablaremos de un anime sino de un juego que reúne todas estas características, nos referimos a *Popful Mail: Magical Fantasy Adventure*.



Popful Mail fue lanzado para diferentes plataformas, estas son: NEC PC-88, PC-98, PC Engine CD, Mega Cd/Sega CD y Super Famicom. Pese a que la historia y la trama son la misma el juego cambia bastante entre versiones así que nos centraremos en la versión de Sega Mega-CD la cual nos parece ser la mejor con diferencia.

Lo primero que veremos al iniciar el juego es una introducción animada predominada por el humor, donde veremos a Mail nuestra protagonista pelirroja persiguiendo a un villano mecánico llamado Nut-Cracker, el malhechor consigue escapar de Popful Mail y Mail decide volver a la ciudad donde finalmente encuentra una grata sorpresa: hay una recompensa de 2 millones para quien capture al conocido mago Muttonhead, así que nuestra protagonista decide ir en busca del mago para cobrar el dinero.

Gráficos

Con un estilo anime muy noventero, unos gráficos divertidos y coloridos hacen de este apartado uno de los más potentes de *Popful Mail*. Para empezar tenemos unas escenas animadas que suceden entre niveles, estas escenas están tan logradas y son tan divertidas que satisfarán al más exigente de los retro-jugones.

Las animaciones en 2D son muy fluidas y variadas, con un estilo cabezón y simpático acorde con el humor que desprende todo el juego. Pese a que solo tiene 5 niveles cada uno está bien detallado y recreado, con bastantes diferencias entre sí pero a veces un poco repetitivo entre subfases.

Si comparamos con las otras versiones la de Sega Mega-CD es la que más destaca gráficamente especialmente por sus diálogos, donde aparecerán los retratos de los personajes representando sus expresiones durante la conversación.


Las escenas animadas son un lujo



Si nos agachamos podremos defendernos

Sonido

El juego posee una gran variedad de sonidos bien representados y de buena calidad, además de poseer unas muy destacables voces durante los diálogos y escenas animadas, que debemos recordar no es algo que se veía cada día en la era de los 16 bits.

Las canciones del juego son muy animadas, melódicas y muy acorde con el espíritu del juego, aunque en algunos momentos puede que nos llegue a pasar un poco desapercibida debido a la intensidad en la que vivimos la partida.

Jugabilidad

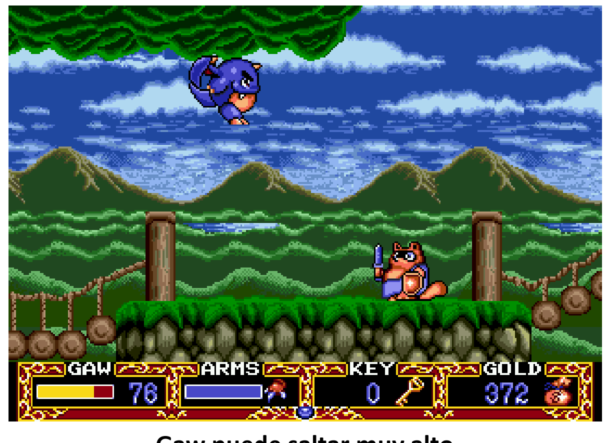
Aunque el juego está calificado como Action RPG es más bien un juego de plataformas con toques de RPG.

Los controles son sencillos y responden perfectamente, tenemos dos botones uno para atacar y otro para saltar si pulsamos abajo en el pad direccional nos defenderemos, los movimientos tanto de los protagonistas como el de los enemigos es fluido y agradable.



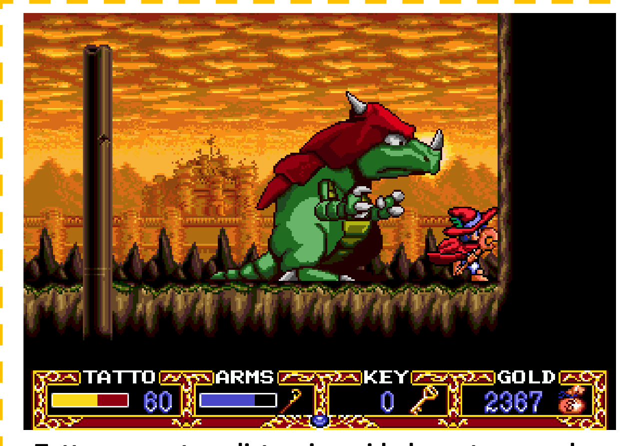
El graciosillo de Muttonhead

Aunque al principio solo controlamos a Mail en los siguientes niveles conseguiremos dos personajes controlables más: Tatt un aprendiz de mago de Muttonhead que quiere descubrir el paradero de su maestro y a Gaw una especie de dragón murciélago. Por suerte cada uno de los personajes podrá cambiarse en medio de la partida y cada uno tiene su propia barra de vida, aunque la partida acabará si la barra de vida de cualquiera de ellos se vacía por completo.



Gaw puede saltar muy alto

Cada personaje tiene sus propias habilidades, por ejemplo Gaw puede saltar muy alto por lo que a veces conviene volver a alguna pantalla anterior para descubrir nuevas zonas que anteriormente no podíamos acceder. También hay que destacar que pese a sus toques de RPG los personajes no suben de nivel, pero si pueden mejorar comprando mejores armas y armaduras para aumentar sus estadísticas.



Tatt es expecto a distancia, cuidado no te acorralen



Si queremos mejorar tendremos que pagar

Duración

Manejaremos a estos entrañables personajes a lo largo de cinco niveles si además le añadimos la posibilidad de repetir niveles y de acumular monedas para mejorar tu equipo la duración del cd se puede alargar considerablemente.

Conclusión

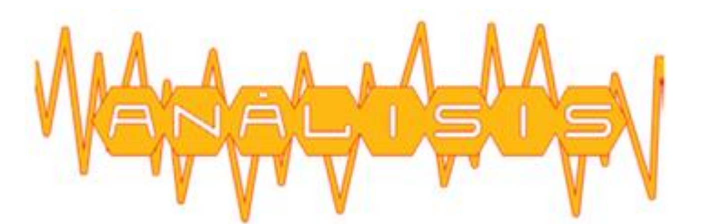
Popful Mail es un gran juego de plataformas rolero con una buena historia y mucha dosis de humor, en mi opinión muy disfrutable y sobretodo rejugable.

Un motivo más para recomendar la versión de Sega Mega-CD es porque fue la única que salió de Japón y pudo ser distribuida en Norte América con un perfecto inglés, mientras que todas las otras versiones solo estaban en japonés.



Los diálogos muestran las expresiones faciales

Valveider





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2:
BACK FROM THE SEWERS

1 Jugador – Acción/Beat em up – Konami 1991

Un año más tarde de la aparición del primer juego de las Tortugas Ninja para Game Boy (*TMNT: Fall of the Foot Clan*) Konami lanza este *TMNT II: Back From the sewers* (nombre similar al que fue usado para llamar a la última temporada de la serie de animación iniciada en 2003, aunque supongo que será una coincidencia).

En este título volveremos a tener que recorrer la ciudad para salvar a April, no es una historia muy original, pero es suficiente para un beat 'em up de las tortugas.



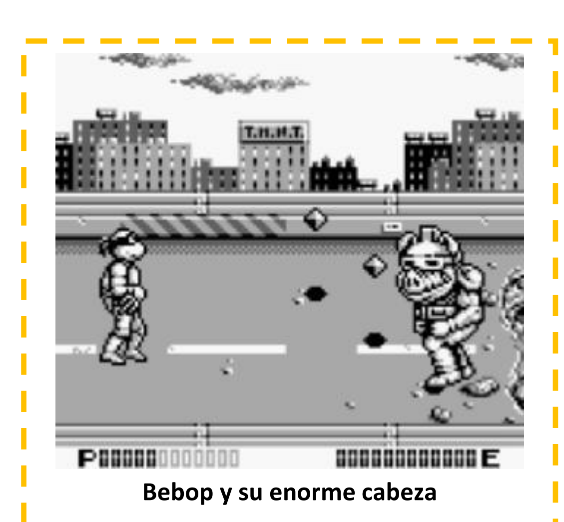
Gráficos

Los personajes se reconocen fácilmente, y son bastante graciosos, sin embargo hay que decir que parecen más cabezones que en el juego anterior (especialmente Baxter, Bebop y Rocksteady), el diseño de las tortugas es más cercano al de la serie de animación de los 90 que al comic, personalmente prefiero el estilo que tenían en el juego anterior. Los escenarios han mejorado mucho con respecto a la primera parte, hay bastante variedad y los fondos están más detallados.

Sonido

El apartado sonoro es bastante bueno, las músicas son muy pegadizas y los sonidos están bastante bien. El juego incluye algunos detalles interesantes, como que cuando salen los vehículos de los enemigos del suelo (taladrando la superficie) se escuche un sonido para simular el ligero temblor de tierra.

Una cosa a destacar es la inclusión de voces, tanto al principio de nivel, como cuando pausamos el juego o lo completamos, vale, son solo unas pocas voces, pero se escuchan bastante bien para ser una Game Boy.



Bebop y su enorme cabeza

Jugabilidad

Movemos la tortuga con la cruceta, atacamos con un botón y saltamos con otro, si presionamos ambos botones a la vez la tortuga hará una patada deslizándose por el suelo, los controles responden bien, aunque el deslizamiento podría ser algo más rápido o efectivo la verdad.



Tortugas (y soldados del Pie) sobre ruedas

La jugabilidad varía ligeramente según el nivel, pues en algunas fases podremos saltar entre diferentes niveles del escenario, o agarrarnos a diversas partes del techo. Hay otros escenarios son planos y solo podremos avanzar hacia atrás o adelante, en otros hay profundidad y nos moveremos como en cualquier beat 'em up clásico, también hay un par de fases donde iremos montados en el monopatín y tendremos que evitar obstáculos y eliminar enemigos.

En este juego las cuatro tortugas están ligeramente diferenciadas en sus ataques, por ejemplo, Rafael es el personaje que pega a más velocidad, pero con mejor rango y Donatello el más lento, pero con mayor rango de ataque, Leonardo y Michelangelo quedan en niveles intermedios, la diferencia de velocidad y rango no es enorme, pero cuando hemos jugado algunas partidas se nota.



¿Cuál es tu tortuga favorita?



Toca rescatar a alguna tortuga capturada

Duración

El juego consta de 6 niveles, cada uno dividido en diversas zonas. Al final de cada nivel hay un jefe. Algunos niveles tienen enemigos intermedios y el nivel final tiene tres jefes, haciéndolo bastante difícil y largo que el resto. Al terminar un nivel podemos acceder a un minijuego para conseguir pizzas y rellenar nuestra barra de vida, si nos matan una tortuga quedará capturada y en lugar de aparecer estos minijuegos tendremos que pelear contra un enemigo para intentar liberarla, si nos capturan a las cuatro tortugas veremos la pantalla de Game Over, afortunadamente hay continuaciones.



¡Esos malditos Mousers!

El juego tiene una dificultad bastante gradual, hay algunas partes bastante molestas donde podemos perder más vida de la desead, (especialmente por culpa de los traicioneros Mousers) y nos conviene explorar el escenario para buscar alguna pizza (que casualmente suele llevar un soldado del Clan del Pie).

Las batallas contra los jefes finales se basan en encontrarle la rutina de ataque al enemigo, en general no son muy difíciles, aunque algunos molestan más que otros, casualmente Krang (el enemigo final) es uno de los más fáciles de derrotar. Hay 3 niveles de dificultad, lo que asegura que no nos frustremos demasiado o no se nos haga excesivamente fácil.



Splinter hace un par de cameos


Krang no es tan fiero como parece

Conclusión

TMNT II: Back from the Sewers es un título que, en general, supera de bastante a su primera parte, los niveles son más variados en desarrollo, la dificultad es más alta, tiene mayor duración, el apartado sonoro y gráfico está más trabajado y hay más enemigos finales, lo que lo convierte en el mejor beat 'em up de las tortugas para la veterana Game Boy, ya que el tercer título de la trilogía (*TMNT III: Radical Rescue*) es un juego con un planteamiento distinto, del que ya hablaremos en otra ocasión.



Las ilustraciones recuerdan a la serie de TV

Skullo

PAUSATIEMPOS

Las soluciones están en la página 57 de esta revista

1- EL DESCONOCIDO



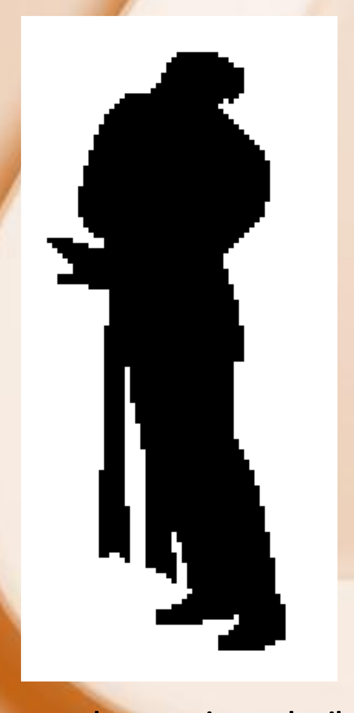
¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: En el juego donde aparece, el protagonista muere al primer golpe

Pista 3: Su ataque se basa en tirarse de cabeza contra ti

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



LIGHT PHASER

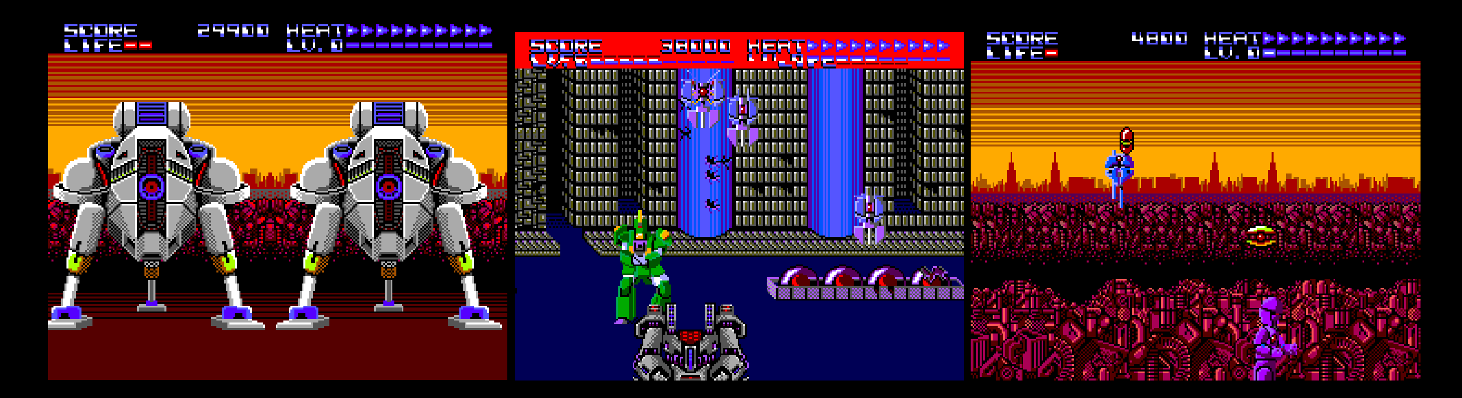
Hoy voy a hablar de Light Phaser ¿Cómo? ¿Que no os suena ese nombre? Bueno, quizás lo conozcáis mejor si lo llamo simplemente “la pistola de Master System”.



Lo de sacar un periférico con forma de pistola era algo bastante común en los años 80 y 90, prácticamente todas las consolas de esos años tuvieron su pistola o periférico similar, por lo cual es bastante lógico que todos recordemos con cariño algún periférico similar. Sin embargo, la actualidad es un mal aliado de estas pistolas, debido a que no funcionan en televisores de pantalla plana, lo cual nos obligará a tener una televisión específica para poder usarlas.

No creo que haga falta explicar el funcionamiento de una pistola ¿cierto? Así que voy a pasar directamente a comentar algunos juegos compatibles con ella, al igual que sucede con otros periféricos que ofrecen alternativas al control (ratones, trackballs, periféricos musicales) no hay demasiados juegos que usen la pistola, pero si los suficientes para pasar un buen rato rememorando viejos tiempos.

Assault City: Juego de estilo futurista (con robots y todo eso) que podemos encontrar en dos versiones distintas, una para jugar con el mando y compatible con la pistola.



Gangster Town: Juego de disparos centrado en la temática de policías y *gangsters,* mostrándonos desde las típicas pruebas de tiro de la policía hasta persecuciones en coche con disparos por todos lados.



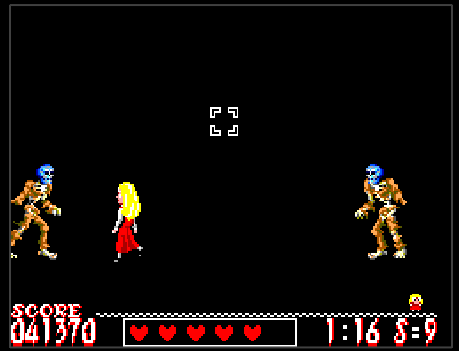
Operation Wolf: Este clásico juego bélico nos lleva al límite de nuestras capacidades, pues tendremos que controlar la pistola y un mando de Master System a la vez, original planteamiento que puede ser algo difícil de primeras.

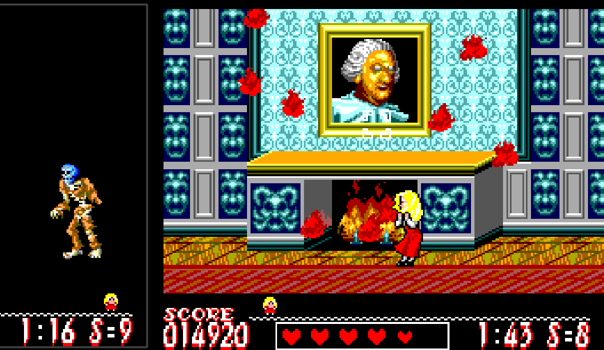


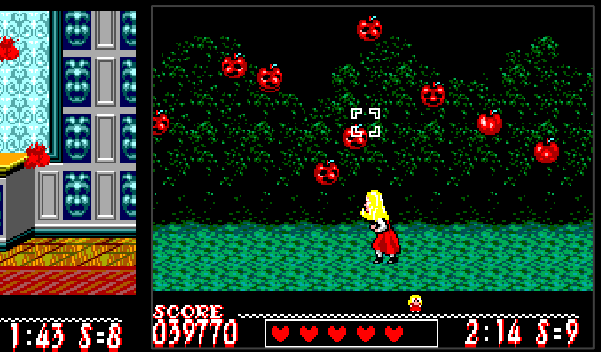




Laser Ghost: Uno de los juegos más curiosos para este periférico ya que está ambientado en una ciudad encantada donde tendremos que eliminar a los enemigos al mismo tiempo que protegemos a la protagonista. Al igual que en *Operation Wolf*, tendremos que usar el mando al mismo tiempo que la pistola.







Marksman Shooting/ Trap Shooting: Este juego doble incluye varias pruebas para que probemos nuestra punteria disparando a muñecos o a platos, podríamos decir que es bastante similar al *Duck Hunt* de NES, aunque sin patos.

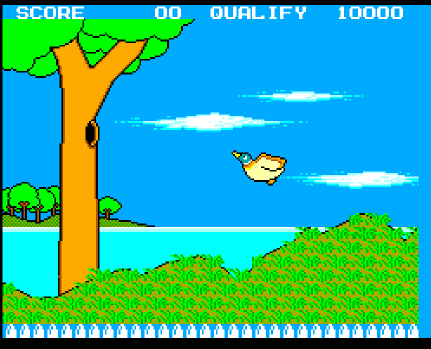






Safari Hunt: Juego centrado en disparar a patos, conejos, osos, armadillos y otros animales. Existe una versión de este juego incluida junto con *Marksman Shooting/Trap Shooting*.







Rambo III: Un juego de pistola se disfruta más cuando puedes meterte en la piel de John Rambo y eliminas a todos los enemigos que se te cruzan mientras pones cara de loco, y eso es exactamente lo que te ofrece este juego.



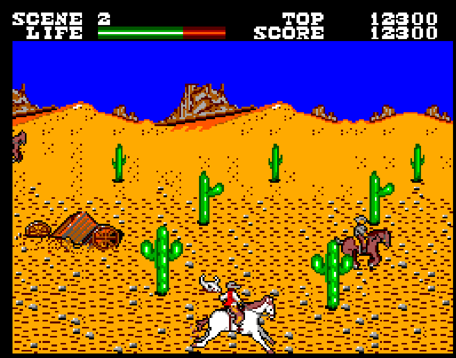




Wanted: Juego de pistola que hará las delicias de los amantes de las películas de vaqueros, pues viviremos muchas situaciones típicas de estas, como recorrer la ciudad disparando a bandidos (mientras evitamos herir a los civiles) o tener que sobrevivir a una emboscada en el desierto mientras galopamos en nuestro caballo.

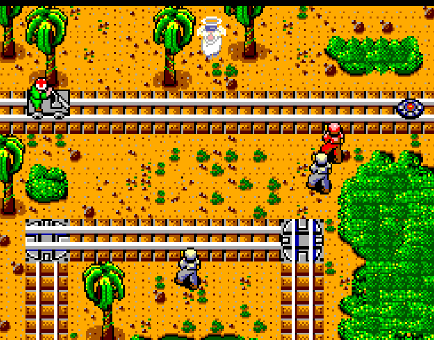
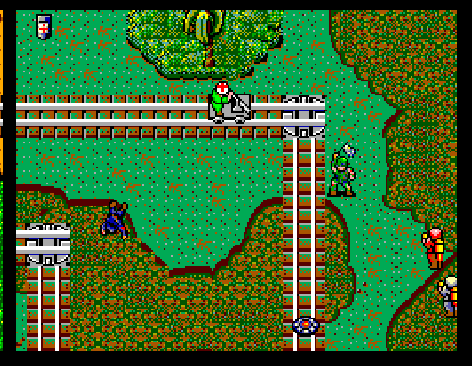






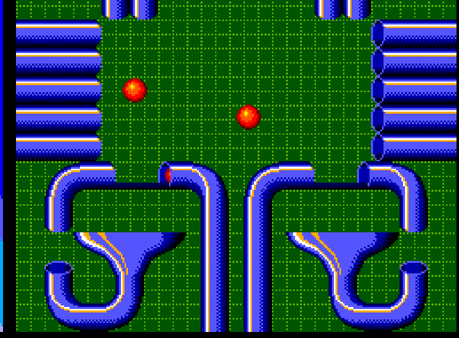
Rescue Mission: Este curioso juego nos propone el reto de eliminar a todos los enemigos que van apareciendo, mientras nuestro personaje salva a sus compañeros, además nos deja elegir nivel de dificultad, que siempre viene bien por si no somos demasiado hábiles o pacientes.



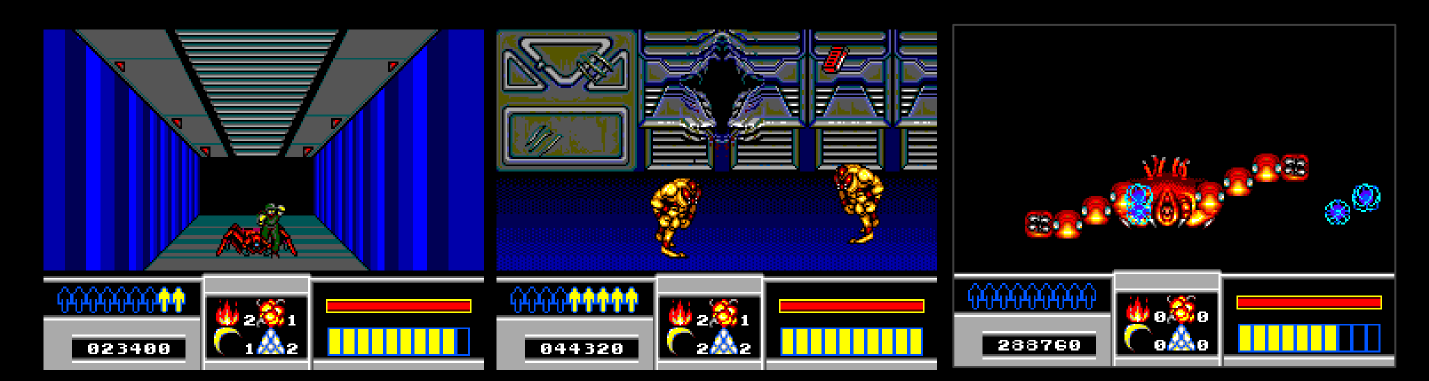



Shooting Gallery: Juego basado en pruebas de puntería donde tendremos que disparar a pajaros, globos y pelotas.

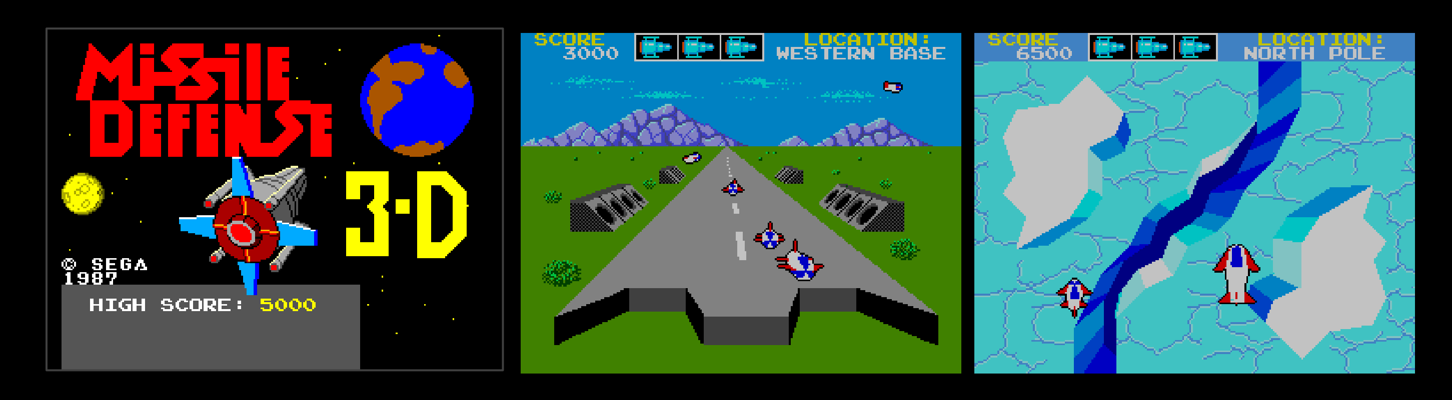




Space Gun: Otro juego de ciencia ficción para nuestra pistola, recorreremos pasillos y zonas llenas de enemigos eliminando todo lo que se ponga por delante.



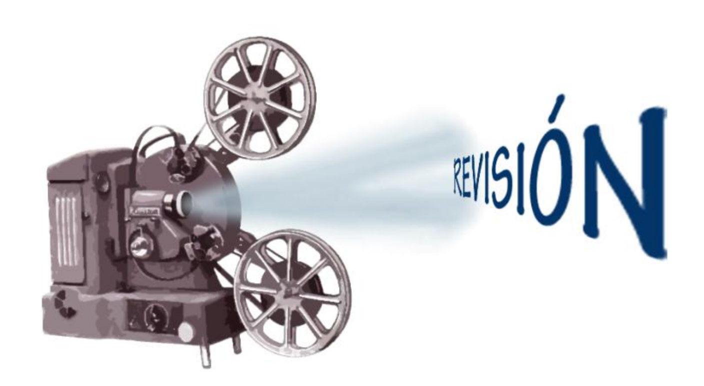
Missile Defense 3D: Juego de disparos donde tenemos que destruir unos misiles para salvar las ciudades que están siendo atacadas. Este juego requiere (además de la pistola) las gafas 3D de Master System para poder jugarlo en condiciones.



Y eso es todo por este número, espero que los poseedores de una Light Phaser hayáis descubierto algún juego interesante que añadir a vuestra colección y el resto os estéis planteando la compra de una pistola para vuestra Master System.

Skullo


¿Quieres que tu web, blog o foro se anuncie en Bonus Stage Magazine?
Pues envíanos un mail a:
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y te ofreceremos un espacio en la revista





SUPER MARIO BROS:

THE GREAT MISSION TO SAVE PRINCESS PEACH

Hace unos meses en Nintendo dijeron que contemplan la posibilidad de hacer otra película de Super Mario Bros, tras lo cual muchos fans del bigotudo fontanero se temieron lo peor tras recordar la película de imagen real que apareció en los 90 (y que comentamos en el primer número de esta revista hace unos añitos). Sin embargo esa no fue la única vez que Mario y Luigi aparecieron en un largometraje, como demuestra este anime que voy a comentar y que puede ser encontrado fácilmente por internet.

Título: Super Mario Bros: The Great Mission To Save Princess Peach
Dirección:
Guión:
Producción:
País: Japón
Año: 1993
Duración: 61 minutos

Historia del juego:

Mario y Luigi han de salvar a la Princesa del Reino Champiñón del malvado Bowser (Koopa) quien ha convertido a los habitantes del Reino en champiñones y ladrillos con su brujería.

Historia de la película:



Mario y Luigi son llevados al Reino Champiñón por un extraño perro, ahí descubrirán que el malvado Rey Koopa ha secuestrado a Peach y que ellos han de salvarla, pero para lograrlo necesitarán conseguir los 3 objetos mágicos (la estrella, la flor y el champiñón).

Así de primeras la historia parece ser la misma (con un poco de más de contenido en el anime) el personaje del perro es totalmente inventado pero el resto parece ser bastante fiel al juego.

Comentario sobre la película (contiene Spoilers)

Una noche cualquiera, mientras Mario está jugando a un videojuego aparece una princesa de su televisor, la cual le pide que le ayude, poco después aparece el malvado Rey Koopa que secuestra a la princesa con la intención de casarse con ella, ambos desaparecen tal y como llegaron y como única prueba de la existencia de la Princesa queda un medallón que Mario guarda consigo.

Al día siguiente, mientras atienden su tienda (espera… ¿Mario y Luigi trabajan en una tienda? ¿Tan mal se les dio la fontanería?) Aparece un perro (cuyo diseño recuerda bastante al gusano Wiggler de *Super Mario World*) que roba el colgante a Mario, lo cual provoca que ambos hermanos lo persigan y acaben entrando en una tubería la cual los transporta al Reino Champiñón.



Una vez allí un extraño anciano les dice que según la leyenda "dos hermanos con bigote y ropa de trabajo salvarán al Reino Champiñón" de manera que Mario y Luigi se ven en la obligación de encontrar la Trifuerza ¿Cómo? Si, la Trifuerza, la cual está formada por tres objetos mágicos: un champiñón, una estrella y una flor.

Poco después Mario, Luigi y el extraño perro emprenden su viaje y tras ser engañados por dos Goombas para que prueben unas setas alucinógenas caen presa de un Paratroopa gigante que intenta darlos de comer a sus crías, curiosamente en la montaña donde la tortuga alada tiene el nido se encuentra el champiñón de la Trifuerza, el cual rompe el maleficio que el Rey Koopa había echado a los pobladores del Reino Champiñon, devolviendo su forma a sus habitantes (entre los cuales se encuentra una versión ochentera de lo que terminaría siendo Toadette).

Tras eso, ambos hermanos continúan su viaje, para volver a ser engañados por los dos Goombas de antes, que esta vez les recomiendan elegir el camino del jardín, que está lleno de preciosas flores. Como no podía ser de otro modo esas flores resultan ser plantas piraña que a su vez resultan ser las flores de Lakitu (el tipo de la nube que arroja tortugas con pinchos a los protagonistas en el juego) de manera que Mario, Luigi y el perro se ven en unos apuros que solventarán para obtener como premio el segundo objeto de la Trifuerza, la flor.



Los dos Goombas vuelven a la carga y engañan a los hermanos Mario para que entren en una cueva tentándolos con oro, tras encerrarlos en una trampa y poner a un Hammer Bros de guardián, le dan la buena noticia a Bowser, el cual no logra convencer a la Princesa Peach para que se case con él.

Afortunadamente, las ansias de riqueza de Luigi sirven para que este encuentre una salida y de paso el tercer objeto de la Trifuerza, la estrella, que cae al mar pero es rescatada por Mario tras salir volando en un barco volador en dirección al castillo del Rey Koopa.

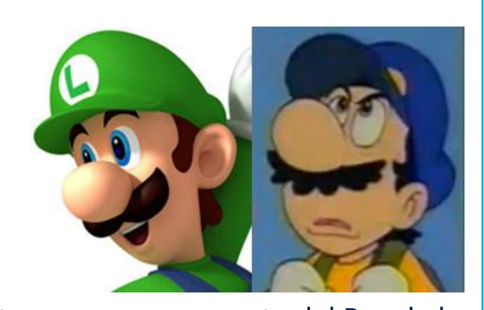
La ceremonia de la boda entre la gigantesca tortuga-dragón y la Princesa está a punto de concluir, pero los hermanos Mario llegan a tiempo para impedirlo y devolver al Reino Champiñón a la normalidad. Hecho esto, Mario le devuelve a la Princesa su medallón y esta le premia diciéndole que el medallón es muy importante para ella, porque su verdadero amor tendrá uno idéntico. Mario no posee ninguno, pero el extraño perro que lo ha acompañado durante toda la película se convierte en un apuesto príncipe con otro medallón igual, así que Mario se lleva una decepción enorme y se consuela con el hecho de haber salvado a la Princesa y de llevarse un montón de oro a casa. **FIN**

Personajes principales:



Mario: Protagonista del film, se obsesiona con salvar a Peach, pese a no conocerla en nada, cumpliendo con su perfil de “héroe bondadoso y valiente de personalidad plana” que nos ha llevado demostrando desde su primera aparición en el videojuego, con lo cual ambas versiones son muy similares.

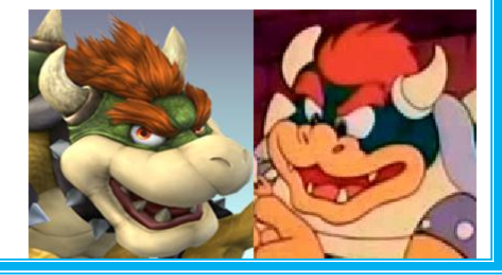
Luigi: Si Mario es el héroe que quiere salvar a la princesa, Luigi se convierte en el que quiere hacerse rico a costa de recolectar monedas de oro y otros tesoros del Reino Champiñón. Sobra decir que en la actualidad esa personalidad no encaja con Luigi, el cual tiende a ser miedoso e inseguro, sin embargo cuando apareció este anime Luigi no tenia su personalidad definida de manera que no puedo culpar a este anime de falta de fidelidad, excepto por el color de su ropa, que inexplicablemente carece del característico color verde que representa al personaje.





Princesa Peach: Victima de un secuestro amoroso por parte del Rey de los Koopas, la princesa hace lo que siempre han hecho las princesas en los cuentos: esperar a que la rescaten, que es el papel que tiene en la mayoría de juegos de Mario. Siendo justos, esta Peach muestra bastante más iniciativa e intenta escapar por si misma engañando a Koopa, aunque no tiene demasiada al tratar de lograrlo.

Rey Koopa (Bowser): Bowser conserva de los videojuegos su aspecto, sus secuaces y la costumbre de secuestrar a Peach, aunque en este anime parece ser que el interés del Rey de los Koopas es más romántico que en los juegos, lo cual nos ofrecerá muchas escenas curiosas (y ridículas) como cuando el Rey Koopa trata de divertir a la Princesa con su magia.



Conclusión:

Aunque he de admitir que ha habido momentos en los que me estaba preguntando en que pensaban los guionistas al hacer esta película, he de decir que en términos generales me ha parecido divertida y me ha gustado.

Durante una hora podemos ver a Mario y Luigi vivir la básica historia de *Super Mario Bros*, con el añadido de tener que buscar los tres objetos mágicos. Son muchas las escenas del juego que veremos representadas en esta película, que no solo incluye a los personajes del mismo, sino que también recurre a los sonidos, las músicas y algunas escenas que representan algunos de sus niveles.

Es cierto que hay bastantes libertades de diferente “gravedad” como el hecho de que Mario y Luigi tengan una tienda en lugar de ser fontaneros, que aparezcan personajes nuevos como el perro o el viejo que les cuenta la leyenda a Mario y Luigi o el interés romántico de Bowser en la Princesa, pero que queréis que os diga, en términos generales no lo veo demasiado grave y me parecen añadidos aceptables, quizás alguno era innecesario, pero tampoco es que estropeen la película.

VALORACIÓN:

BUENA

En resumen, buena película, corta y simpática, además cuenta con una banda sonora cantada muy interesante que puede que guste a más de uno.

Skullo

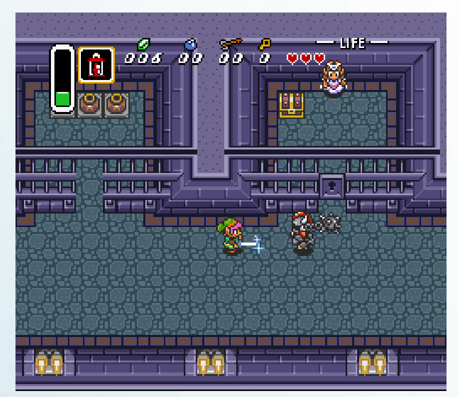
ZELDA



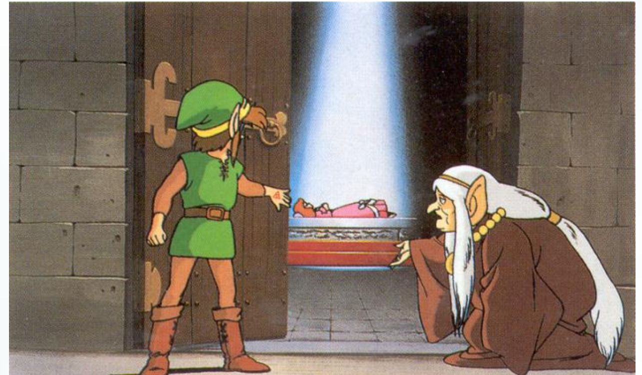
The Legend of Zelda es una de esas sagas conocidas por todos, la mayoría de sus juegos han sido considerados de los mejores para sus respectivas consolas y es innegable la influencia e importancia que han tenido las aventuras de Link en el mundo de los videojuegos. Y ahí está el asunto, que pese al nombre de la saga, el protagonista es Link, el chico vestido de verde que enfrenta una y otra vez al malvado Ganon (o Ganondorf), quedando la princesa Zelda como un personaje secundario en la mayoría de las aventuras.

Zelda, Ganon y Link están ligados entre sí por representar los tres trozos de la Trifuerza (la sabiduría, el poder y el valor, respectivamente). Generalmente Ganon quiere obtener todos los trozos y para ello secuestra a la princesa Zelda de turno (ya que las princesas de Hyrule suelen compartir el nombre) lo cual provoca que un chico cualquiera sienta "la llamada del valor" y se "convierta" en Link. Esta historia se repite a lo largo de los siglos en diferentes épocas y lugares, dando así diferentes aventuras, que en el fondo se basan en lo mismo y no tienen por qué tener conexión entre sí (porque eso de que haya diferentes líneas temporales y un orden cronológico es un "invento reciente" por mucho que los primeros juegos de la saga tuviesen un orden más o menos definido).

Sin embargo, por muchas vueltas que dé la historia, los papeles se mantienen, de manera que el protagonista es casi invariablemente Link, de manera que Zelda no suele tener oportunidad para dejar de ser un personaje secundario, aunque últimamente tenga algo más de peso en la trama y sea incluida en más juegos.



Rescatando a Zelda en *A Link To The Past*

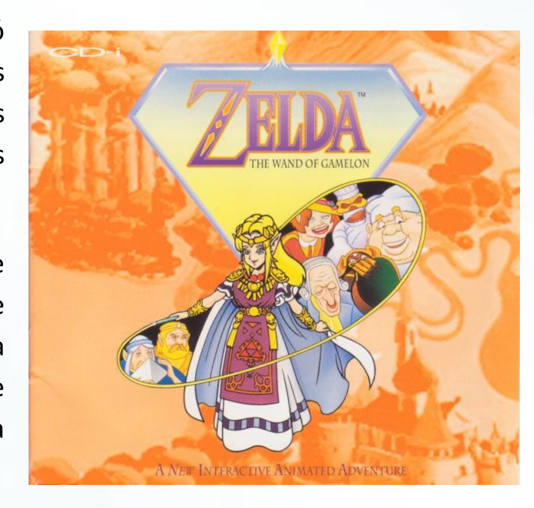


En *Zelda II* la princesa ha caído en un sueño eterno



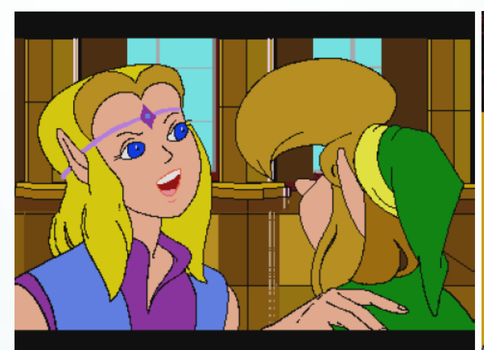
Zelda en *Wind Waker*

Sin embargo, los que tengan buena memoria sabrán que la princesa si llegó a protagonizar juegos de *The Legend of Zelda*, concretamente dos juegos que están incluidos en "la trilogía mala de *The Legend of Zelda*", o lo que es lo mismo, los Zeldas no hechos por Nintendo para una consola que no es tampoco de Nintendo, la trilogía de Phillips CD-I.



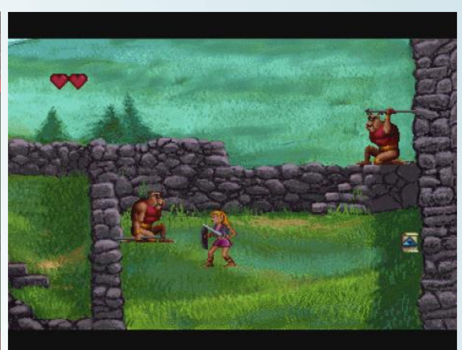
La historia de cómo Zelda y Mario acabaron en una consola que no es de Nintendo se podría resumir a que, tras haberse planteado sacar el CD de Super Nintendo primero con Sony y luego con Phillips, Nintendo dio marcha atrás y no lanzó el producto. Sin embargo Phillips tenía un contrato donde ponía que podría usar licencias de Nintendo para ese producto, de manera que Zelda y Mario acabaron en el catálogo de Phillips CDI.

Y así es como la princesa, por fín, tuvo la oportunidad de protagonizar su juego y rescatar a Link, quien tantas veces la había salvado. *Zelda: Wand of Gamelon (1993)* fue la primera aventura de la princesa y es esa clase de juego que en fotos parece bastante interesante, pero cuando lo pruebas se te quitan las ganas de jugar. Sin embargo, nadie puede negar que el juego añadiera algunas innovaciones en la saga, además del cambio de protagonista. El estilo de juego se alejó de los Zeldas del momento para acercarse a Zelda II: *The Adventures of Link (1987)*, y además se incluyeron escenas animadas con los personajes hablando. En resumen, no era un buen juego, pero aportaba novedades interesantes.





Las escenas animadas son inolvidables, aunque no en el buen sentido



Zelda: Wand of Gamelon

El segundo juego de esta trilogía fue *Link: Faces of Evil (1993)*, que se podría considerar como más de lo mismo, pero intercambiando los papeles de Link y Zelda (el tipo de verde volvía a ser héroe y la princesa volvía a ser rescatada). Afortunadamente, Zelda volvió a la carga con el mejor juego de la trilogía de Phillips, *Zelda's Adventure (1994)*, un título que se acercaba más a los últimos Zeldas y mejoraba (ligeramente) lo visto en *Wand of Gamelon,* aunque sin llegar a los estándares de calidad de la saga. Una de las cosas más curiosas de este título es que se cambiaron las penosas escenas de animación por videos con personas disfrazadas.



Zelda's Adventures



Los actores sustituyeron las escenas animadas



Hack con Zelda como protagonista

Puede que ahora estos juegos hagan gracia o sean simpáticos por su extraña historia y originales cambios, pero es innegable que la princesa Zelda no tuvo demasiada suerte en su estreno como aventurera. Si alguien quería controlar a la princesa en un juego de la saga, lo mejor que podía hacer era buscar alguno de los hacks existentes del primer Zelda de NES donde la princesa era la protagonista y Link el héroe a salvar.



Zelda en *Twillight Princess*



Zelda en A Link *Between Worlds*

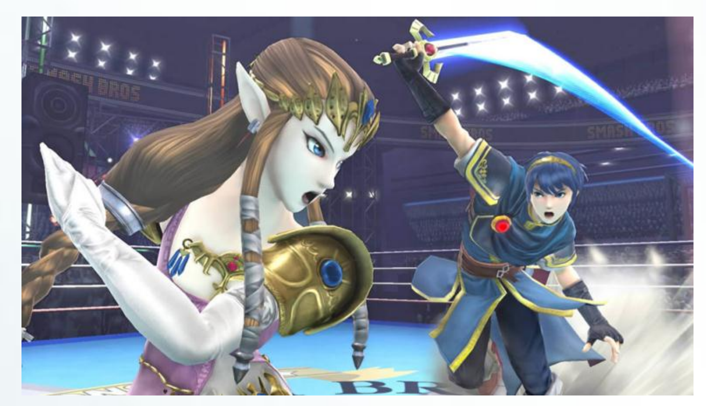


Zelda y Link de niños en *Ocarina of Time*



Zelda y su alter ego *Sheik*

Tras esos experimentos la princesa Zelda volvió a las sombras para ceder el protagonismo a Link, sin embargo en los nuevos juegos se le daba algo más de importancia e incluso se le añadían rasgos interesantes como su "faceta ninja" en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)*, lo cual provocó que Zelda fuese atrayendo más la atención del público, hasta ser incluida en *Super Smash Bros: Melee (2001)* como personaje doble (pues podía pasar de Zelda a Sheik en mitad de la partida) rompiendo así la maldición de ser controlable solo en juegos de baja calidad.



Zelda sigue apareciendo en las nuevas entregas de *Smash Bros*



Zelda en la serie de animación de *The Legend of Zelda*

Misma situación se repitió en las siguientes entregas de la saga *Smash Bros*, pero además Zelda (y Sheik) son personajes controlables para el juego de Wii U *Hyrule Warriors (2014)*, de manera que podemos decir que este personaje ya ha dado el paso de "damisela en apuros" a "heroína que salva el mundo".

A día de hoy poco se sabe del nuevo *Legend of Zelda* que se está desarrollando para Wii U, aunque está confirmado que el protagonista es Link, de manera que parece que la princesa volverá a estar a la sombra, lo cual indirectamente provocará que haya gente que siga pensando que Zelda, es el nombre de Link.





Zelda y Sheik son personajes jugables en *Hyrule Warriors*




CAPCOM
FINAL FIGHT GUY
GUY
ESPECIAL
Final Fight
Por Skullo
PUSH START
PRESS START
33

ESPECIAL FINAL FIGHT



A finales de los 80 el género *Beat 'em up* (también conocido como "yo contra el barrio") era muy popular en los salones recreativos. *Renegade* y *Double Dragon* habían causado un fuerte impacto en los jugadores y empezaron a aparecer más juegos similares, uno de los cuales fue *Final Fight*.

No podemos decir que *Final Fight* fuese un juego tremendamente innovador, ya que tomaba ideas y conceptos ya existentes para su historia, ya que los temas "secuestran a la chica del protagonista" y "las bandas de maleantes acechan en tu ciudad" eran tremendamente comunes en las películas y en los videojuegos.

Sin embargo *Final Fight* compensaba con calidad su escasa originalidad ya que se podría decir que tomó lo que ya existía y lo mejoró en todos los sentidos imaginables, dejando prácticamente obsoletos a los juegos anteriores y creando una nueva legión de fans que nunca olvidarán el nombre de Mike Haggar, Cody y Guy (y seguramente tampoco el de Poison, Andore o Sodom).



Inicialmente *Final Fight* iba a ser una continuación del primer *Street Fighter*, ya que su nombre original era *Street Fighter 89*, sin embargo en las oficinas de Capcom pensaron que sería mejor idea hacer dos proyectos independientes, por un lado *Final Fight* y por otro *Street Fighter II*, desconozco quien tomó esta decisión, pero tuvo la mejor idea del mundo, ya que ambos juegos fueron un auténtico éxito sin precedentes.



Ese hecho terminó ligando a ambas sagas, que han sido cruzadas y mezcladas por Capcom en múltiples ocasiones, dando a entender que comparten un mismo universo. Esas mezclas no se centraron solo en pequeños cameos, si no que personajes de *Final Fight* pasaban a formar parte de la plantilla de *Street Fighter* o incluso a aparecer en sus productos, como la serie americana de animación.

RECUERDOS DE METRO CITY

Metro City tiene una mala fama merecida pues está llena de delincuentes y otras personas que no son de fiar. Por lo tanto no es extraño que algunos colaboradores de esta revista tengan algunos recuerdos sobre Final Fight que van a compartir con nosotros.



El Mestre: Nunca he tenido una Super Nintendo y antes de tener algún amigo con la consola y el *Final Fight*, vi por primera vez el juego en una máquina recreativa, pero no podía ser cerca de mi casa, tuvo que ser en la otra punta de España, estando de vacaciones en el pueblo de mi madre, uno que está al norte de Extremadura y se llama Hervás. Corría el año 1992, el año de las Olimpiadas de Barcelona, en Hervás aún se hacía queso de oveja y lomo embuchado de verdad, no como ahora que es muy artificial, pasando por al lado de un bar mi hermano y yo vimos de reojo lo que parecía una máquina recreativa, entramos y vimos un juego de "tortas por la calle" con muñecos gigantes, acto seguido pedimos dinero a nuestros padres para jugar. Recuerdo que desde ese momento hasta ahora en el primer *Final Fight* siempre he escogido a Cody. Nos viciamos bastante ese verano, puesto que solo había dos bares con una recreativa cada uno y no recuerdo ni el juego que había en el otro bar. Aprendimos el truco de quedarse pegando en las puertas abiertas mientras salían matones, el truco de pegar estando en una esquina para que no nos atacaran por la espalda y el truco del ritmo de los puñetazos para ganar al primer jefe sin que llamara a sus esbirros, igualmente creo que como mucho llegábamos a mitad de juego y más o menos.

Al año siguiente volví a repetir las vacaciones en el mismo sitio. Esta vez habían montado un salón recreativo, el pueblo se iba modernizando, entre los juegos que había no podía faltar un *Street Fighter II,* un *Cadillacs & Dinosaurs* o un *Final Fight*, que es del que estamos hablando ahora. Encima, cuando nos estábamos empezando a acostumbrar que por la zona de Barcelona las recreativas costaran ya 50 pesetas, allí seguían valiendo 25 pesetas, un chollo para nosotros y un gran vicio que nos pegamos.

Al otro año en vacaciones otra vez igual, aunque esta vez ya éramos un grupo de cinco, tres amigos, mi hermano y yo, los que nos íbamos a viciar al salón. Como incorporación destacable estaba el *King Of Fighters 94*, más adelante, cuando conocí lo que era KOF pensé "*KOF 94* en el año 94, el pueblo está a la última". En este salón había un viejo que lo cuidaba y que nos daba cambio, no sé porque nos dio ese año de imitar a Julio Iglesias y decirle al pobre viejo "¡¡WEAAAAHH!! Papoya, cámbiame los 20 duros". Ese año también jugamos un poco al *Final Fight*, aunque hubo un pequeño percance. Estaban jugando dos chavales posiblemente algo más grandes que nosotros, un amigo y yo estábamos haciendo cola para jugar, entonces uno muere y me da por decir "Uno menos", se gira el chaval y me chilla *"¡Como que uno menos, a que te pego una hostia!"* pero como nos juntamos los cinco y ellos eran dos al final se fueron, no pasó nada y nos pusimos a jugar.



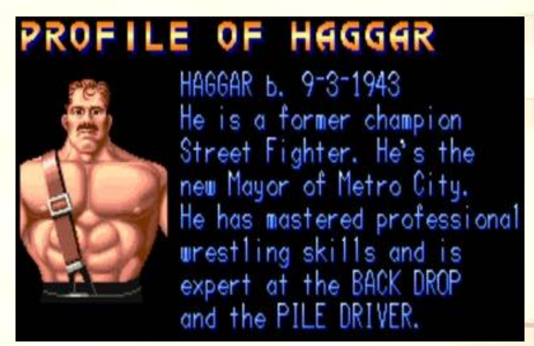
Hubo alguna ocasión en que jugué un poco en casa de algún amigo, siempre al primer *Final Fight*, no hubo nadie que llegara a tener la segunda parte. No fue hasta el 2001 que tuve la Game Boy Advance y me compre el *Final Fight One* que pude aprender a jugar bien al juego, he podido acabar el juego en la dificultad más difícil con Cody y sin continuar, lástima que cambiaron las Poison por unos punkis raros.

En la época de Wii me dijo un amigo "Me voy a descargar el *Final Fight 2* para Wii, si quieres te dejo a Carlos para ti", a lo que dije yo "Eh, Carlos te lo quedas tú, yo me pillo a Maki", pero tanto hablar para nada porque al final no lo compró. Así que al final no tuve más remedio que jugar el *Final Fight 2* en emulador, no he jugado demasiado, lo acabé, pero no en la dificultad más difícil sin continuar. La tercera entrega solo la he probado en emulador, no me ha dado por ponerme a jugar.

Valveider: Antes de empezar quiero aclarar que mi única consola en ese entonces era una Game Boy con un par de juegos, por lo que aunque había oído o leído algo tanto de los beat'em up como de *Final Fight* esta fue mi primera experiencia con este tipo de juegos.

Mi primer contacto con *Final Fight* se estableció con el port de Super Nintendo que poseía mi primo, que era prácticamente mi único enlace en ese entonces con el mundo de los videojuegos. Mientras que él prefería el equilibrio entre velocidad y poder que ofrecía Cody yo me vi encandilado por la potencia y descomunal fuerza del musculoso alcalde de Metro City.

Una vez iniciamos el juego se abrió ante mí un nuevo género, los beat 'em up o como lo llamábamos en ese entonces, "Yo contra el barrio". Pese a recibir la del pulpo el juego me encandiló rápidamente, con el tiempo conseguí cogerle un poco el truco y lograr alguna llave con éxito. Sé que los controles no son complicados pero yo era bastante pequeño y... bueno, podríamos decir que mi primo era algo cabroncete ya que no quería explicarme como se hacían los movimientos.

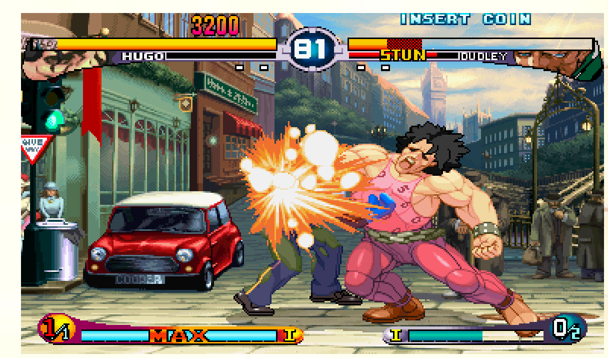


Con el tiempo fuimos probando otros beat'em up como *Streets of Rage 2* que pasó a ser mi favorito hasta que, años más tardes pude revisitar de nuevo a Haggar y compañía, esta vez en todo su esplendor y sin censuras en su versión original. La versión Arcade es sin lugar a dudas una obra de arte y la mejor versión del juego hasta la fecha, especialmente jugando a dobles, además no hay nada para levantar el ánimo que darse de mamporros con la familia Andore, propinar una buena patada voladora a Poison y lanzar a Belger por la ventana.



Skullo: La verdad es que no recuerdo muy bien cuando vi *Final Fight* por primera vez, seguro que fue en un salón recreativo, pero cuando yo empecé a ir a esos sitios ya existían algunas versiones de *Street Fighter II* que era el juego que se llevaba toda la atención. Recuerdo que tanto en arcades como en consolas ya había una amplia variedad de juegos beat' em up, que yo comparaba directamente con *Double Dragon* y tardé un tiempo en darme cuenta que entre ese juego y los juegos que salieron después, había un "eslabón perdido" que lo había cambiado todo, y era nada más y nada menos que *Final Fight*.

A partir de ahí me interesé en *Final Fight* y su secuela, sin embargo, la oferta de juegos era tan grande y mi presupuesto tan limitado que tuve que dar prioridad a otros juegos que me diesen más horas de entretenimiento, dejando los beat em up para alquileres puntuales, para cuando pudiese jugar con amigos.



No fue hasta que jugué a los *Street Fighter Alpha*, cuando volví a interesarme por *Final Fight*, pues poder elegir a Sodom, Rolento, Cody o Guy (bueno, no voy a mentir, nunca elegía a Guy) me hizo añorar al primer juego de la saga, y esa sensación aumentó al jugar a juegos como *Slam Masters* o *Street Fighter III* donde se podía jugar con Haggar y Andore respectivamente.

Debido a mí precaria economía decidí contentarme jugándolos en emuladores, pensando que quizás unos años más tarde ya nadie se interesaría por esos juegos y los podría conseguir muy baratos, pues eso es lo que estaba sucediendo en ese momento. Sobra decir que mi predicción falló totalmente y a día de hoy las versiones caseras de *Final Fight* son muy caras, afortunadamente pude conseguir los dos primeros juegos de la saga en su versión japonesa recientemente (y a un precio muy bajo) aunque no tengo muchas esperanzas de poder conseguir el tercer juego sin pagar más de lo que me gustaría.

FINAL FIGHT (1989)

En 1989 el primer juego de la serie llegó a los salones recreativos para dejar con la boca abierta a todos los fans de los juegos *Beat 'em up*. Desde el primer momento *Final Fight* se supo ganar la simpatía de los jugadores debido al enorme salto cualitativo y visual que había dado en el género, que hasta entonces tenía como máximos representantes a *Renegade* o *Double Dragon*.

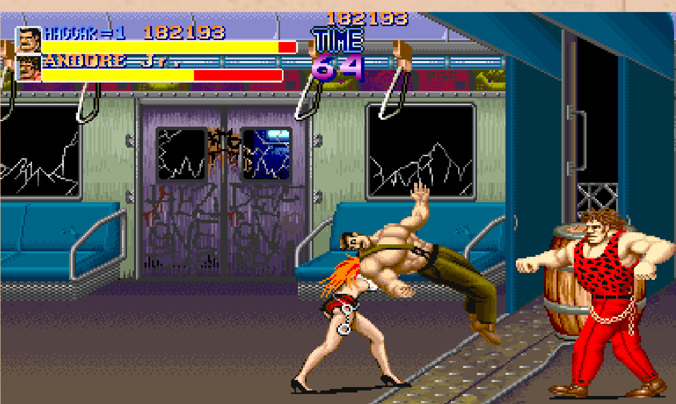
Este primer juego es el más famoso de toda la saga, hasta el punto de que hay muchos fans que jamás se han interesado por las continuaciones y se quedan exclusivamente con el juego que vio nacer la saga.

La historia del juego nos contaba como Jessica, la hija del alcalde de Metro City, Mike Haggar, había sido secuestrada por una banda llamada Mad Gear (la cual era el principal problema de Metro City). Ni corto ni perezoso el gigantesco alcalde (antiguo luchador de Wrestling) decide que la mejor solución es ir por la ciudad repartiendo bofetadas a todos los maleantes hasta llegar a donde tienen retenida a su hija.

Pero Haggar no recorrerá solo los callejones de Metro City, ya que le acompañarán Cody (novio de Jessica) y Guy (amigo de Cody) dando así al jugador la posibilidad de elegir el personaje que más le guste, no solo por el aspecto, sino también por sus habilidades y atributos ya que Haggar es fuerte y lento, Guy es más rápido y flojo y Cody está en medio de ambos siendo el personaje más equilibrado, sentando así los estándares de los personajes que se verían en decenas de juegos posteriores los años venideros.

Final Fight tenía un apartado gráfico impresionante, personajes carismáticos (tanto en el bando de los buenos, como por el de los malos), una banda sonora excelente (que hemos podido disfrutar en algunos juegos posteriores de Capcom) y además su jugabilidad era una delicia, siendo uno de esos juegos en los que resulta tremendamente placentero golpear al maleante de turno, ya sea con nuestros propios puños o usando cualquier arma que nos encontremos, como por ejemplo, una tubería. Todo en este juego parecía ser épico, incluyendo la fase de Bonus donde destrozábamos el coche de uno de los maleantes del juego.









OTRAS VERSIONES

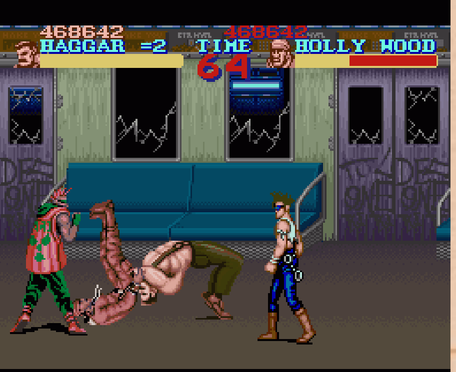
Con la popularidad que tuvo *Final Fight*, no es de extrañar que se lanzasen varias conversiones caseras, para expandir aún más el éxito del juego.



La primera versión salió en 1990 para Super Nintendo y como era de esperar, fue un éxito. El juego era ciertamente parecido al del Arcade y su jugabilidad y músicas habían sido trasladadas a la consola de 16 bits con bastante acierto.

Pero no todo iba a ser bueno, las prisas por lanzar el producto provocaron algunos recortes que lo alejaban de la versión original, siendo el más sangrante la eliminación del modo a dos jugadores y de uno de los personajes (Guy). También se redujo el número de enemigos en pantalla y se eliminó el nivel de Rolento. Sin embargo, si algo hizo famosa (en el mal sentido) a esta versión fue la censura a la que se vio sometida al llegar a occidente, que hizo modificar algunos sprites siendo el cambio más notable el de sustituir a las chicas Poison y Roxy por dos chicos, debido a la polémica que se creó en torno a "pegar a mujeres" (lo cual terminó a su vez causando una rocambolesca historia sobre el verdadero género de Poison, tal y como explicaré más adelante).

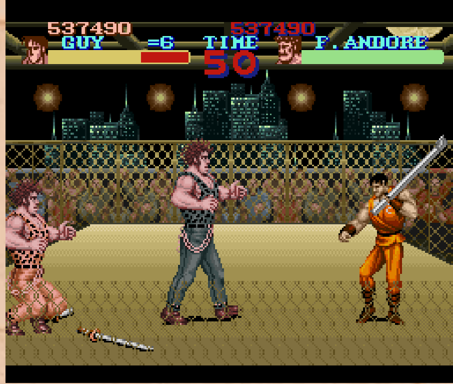






En 1992 Capcom lanzó *Final Fight Guy* para Super Nintendo, intentando corregir el fallo que tuvieron excluyendo al joven ninja de la versión anterior. Sin embargo, esta versión no es mucho más completa, ya que sigue teniendo los mismos recortes y además, pese a haber incluido a Guy, el trio inicial sigue incompleto, pues quitaron a Cody (justificando que estaba de viaje cuando sucedió todo). Esta versión no fue lanzada en todo el mundo y es bastante difícil de ver debido a sus escasas unidades.







Pese a que la versión de SNES fue la primera, *Final Fight* terminó llegando a muchos sistemas distintos, incluyendo la meritoria versión de X68000 en 1992 que era muy similar al arcade original o las versiones para Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum y Amstrad CPC que fueron lanzadas a partir de 1991 que dieron resultados muy variados debido a la enorme diferencia entre unas plataformas y otras.



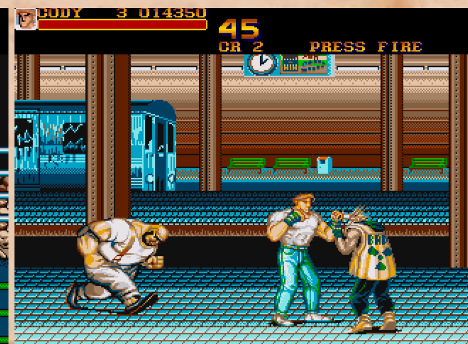




Imágenes de la versión para Amstrad CPC





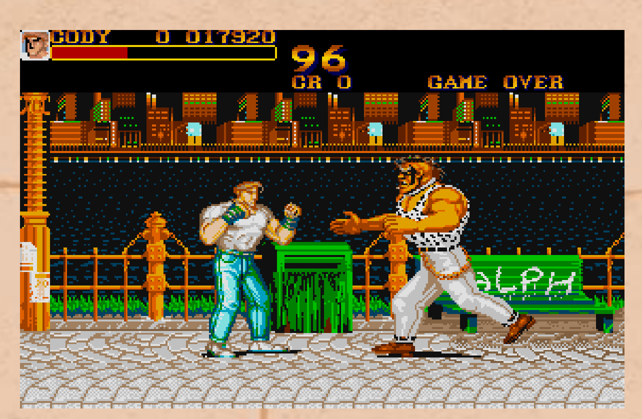


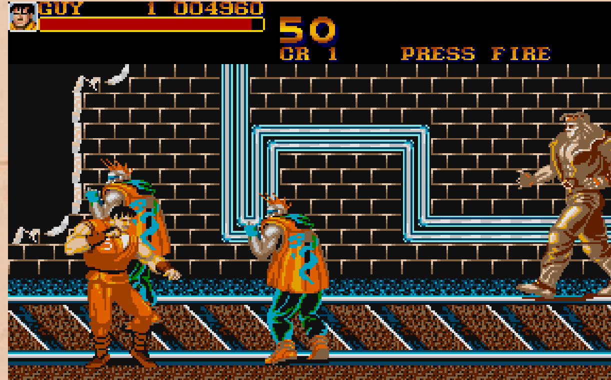
Imágenes de la versión para Amiga



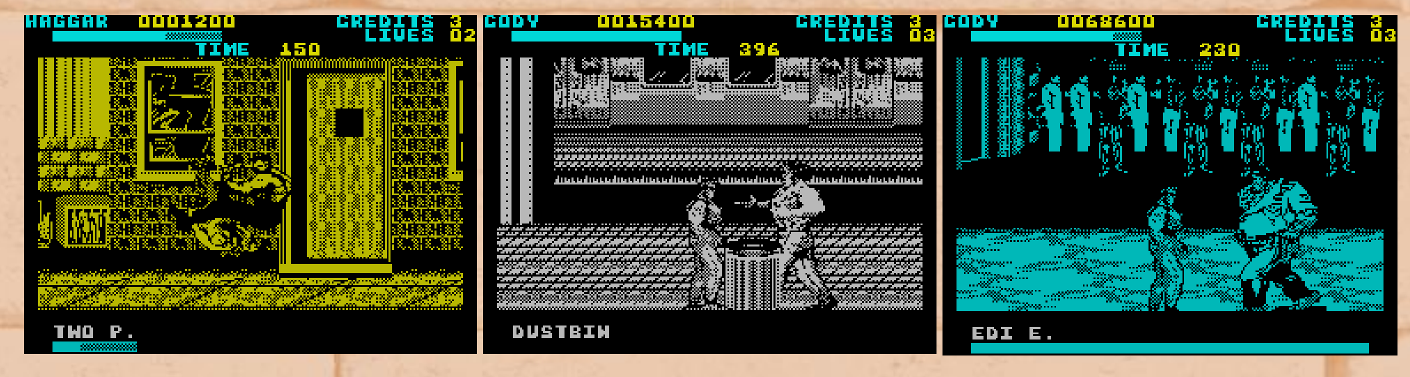


Imágenes de la versión para Commodore 64



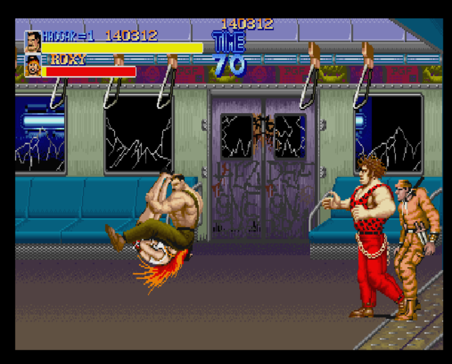


Imágenes de la versión para Atari ST



Imágenes de la versión para ZX Spectrum



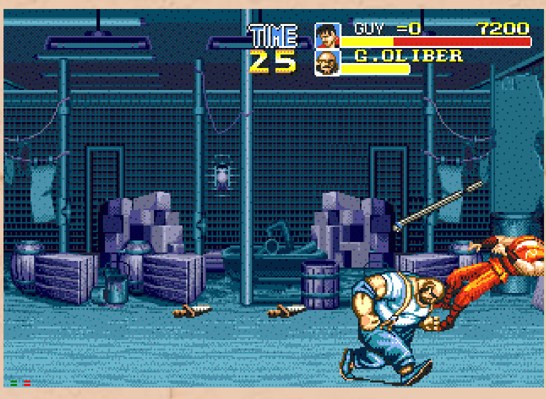




Imágenes de la versión para Sharp X68000

En 1993, se lanzó una versión para Sega Mega CD, de manera que si disponías del periférico de Mega Drive/Genesis podías jugar a esta gran conversión del título que carece de las prisas y los recortes de la versión de SNES y además posee la banda sonora en calidad CD y un nuevo modo de juego, aunque también se redujo el número de enemigos en pantalla y la paleta de colores no parece ser del todo acertada. La censura volvió a salpicar el juego en occidente, siendo una vez más Poison y Roxy las perjudicadas, aunque esta vez en lugar de cambiarlas por chicos, modificaron sus sprites, poniéndoles más ropa para que fuesen menos sexys.





En la actualidad Capcom sigue lanzando este juego para dispositivos modernos, tales como teléfonos móviles o nuevas consolas ya sea en forma de recopilatorio (*Capcom Classic Collection*) o como juego digital para Playstation 3 y Xbox 360 bajo el nombre *Final Fight Double Impact*, donde además de este juego se incluye otro arcade de Capcom (*Magic Sword*).



FINAL FIGHT 2 (1993)



Pese al éxito de *Final Fight* en los salones recreativos, Capcom lanzó su secuela exclusivamente para Super Nintendo en 1993.

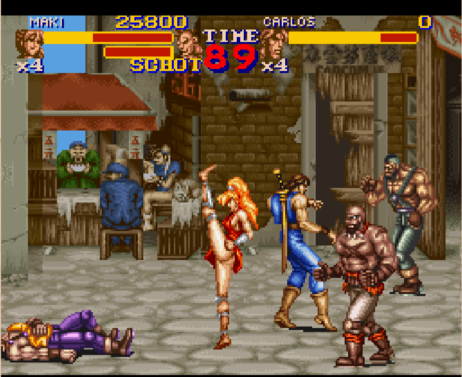
La historia de este juego nos cuenta que la malvada banda Mad Gear no desapareció tras los sucesos del juego anterior, sino que bajo el liderazgo de un nuevo enemigo se han expandido por algunos países del mundo. Ese enemigo es Retu y es el responsable de secuestrar a la novia de Guy (Rena) y a su maestro.

Debido a que tanto Guy como Cody están de viaje, Haggar decide solucionar el problema el mismo, con la ayuda de Carlos y Maki. Los tres personajes volverán a imponer su justicia a base de puñetazos y patadas, recorriendo medio mundo hasta llegar a donde se esconde el nuevo jefe de Mad Gear.

Pese a que este juego no tuvo la repercusión de la primera parte resulta un beat ‘em up muy recomendable y divertido, además esta vez Capcom si hizo las cosas bien, pues recuperó el modo a dos jugadores, muy necesario en juegos de este tipo. La censura volvió a salpicar a las versiones occidentales, cambiando a las dos chicas por chicos y quitándole el arma (un cuchillo de carnicero) a uno de los jefes.

El apartado gráfico fue renovado y se añadieron algunos detalles y animaciones, además el hecho de que los personajes recorriesen medio mundo apalizando enemigos (algunos de ellos viejos conocidos) permitió a Capcom incluir algunos cameos de personajes de *Street Fighter II* en algunos escenarios. La banda sonora también fue renovada, aunque los temas son olvidables en comparación con los de la primera parte.













MIGHTY FINAL FIGHT (1993)



El mismo año que se lanzó *Final Fight 2* para Super Nintendo, Capcom lanzó este juego para la veterana NES que parecía querer resistirse a ser totalmente opacada por las consolas de mayor potencia.

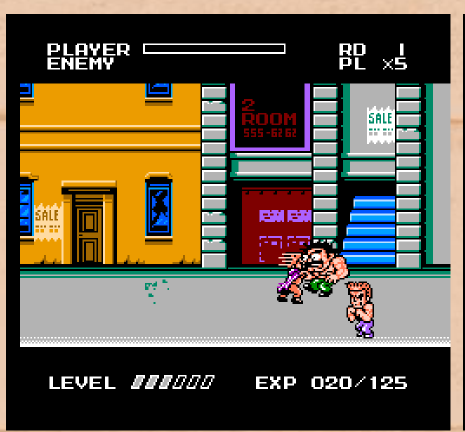
Mighty Final Fight es una especie de versión alternativa del primer *Final Fight*, o quizás es una parodia, bueno, en realidad es ambas cosas ya que la historia de este juego es la misma que la del original, pero toda Metro City ha sufrido un rediseño que ha convertido a los personajes en caricaturas de sí mismos.

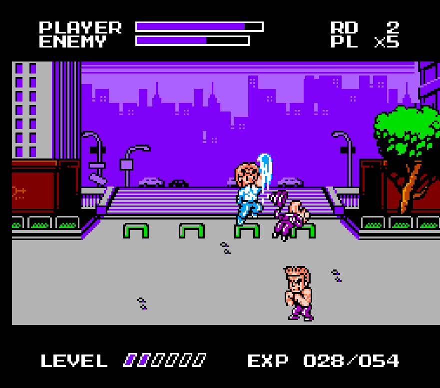
Visualmente el juego es muy agradable, los personajes son reconocibles pese a su nuevo aspecto y jugablemente se conserva (más o menos) el estilo del juego original con el añadido de que ahora los personajes van ganando experiencia y mejorando sus atributos, lo cual les permitirá hacer ataques especiales nuevos (por ejemplo, Cody es capaz de lanzar un tornado) otro añadido curioso son las conversaciones entre personajes. Lamentablemente, el juego carece de modo a dos jugadores.













FINAL FIGHT 3 (1995)

Final Fight 3 (conocido en Japón como *Final Fight Tough*) se lanzó para Super Nintendo en 1995 y pone el punto y final a la saga tal y como la conocemos, ya que los posteriores juegos tienen otro tipo de jugabilidad o son versiones del primer juego de la saga.



Esta vez la historia gira en torno a una banda llamada Skull Cross que al parecer es la que ha ocupado el lugar de la disuelta Mad Gear. Debido a los actos de los delincuentes de esta nueva banda, Haggar y Guy se unen Dean y Lucia para poner orden una vez más.

El juego renovó de nuevo el apartado gráfico (algo inusual en Capcom) tratando de hacerlo más vistoso e impactante. Jugablemente también hay novedades, ahora los personajes pueden correr y hacer un nuevo tipo de súper ataque, además durante el juego se pueden escoger diferentes caminos que variarán nuestra partida.

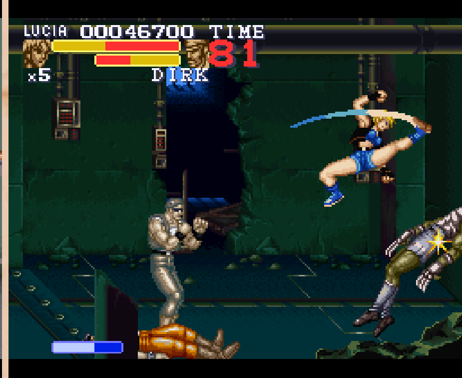












FINAL FIGHT REVENGE (1999)



Cuando se cumplían 10 años del lanzamiento del primer *Final Fight*, Capcom decidió lanzar *Final Fight Revenge*, la primera y única secuela del juego que se lanzó para máquinas recreativas.

Este juego rompe con los esquemas de todos los anteriores, ya que se trata de un juego de lucha en 3D donde los personajes (además de hacer sus típicos ataques especiales) pueden usar armas que hay en el escenario. Quizás lo más llamativo de este juego sea la posibilidad de poder controlar por primera vez a personajes como Poison, Rolento, Andore y otros enemigos a los que les hemos partido la cara en los juegos anteriores (al final se encariña uno con ellos).

Pese a que en el año 2000 se lanzó una versión para Sega Saturn en Japón, el juego no tuvo una acogida demasiado buena por parte del público ni de la crítica, marcando así un aparente punto y final en la saga.













FINAL FIGHT ONE (2001)



Game Boy Advance se convirtió rápidamente en una consola con juegos muy similares a los vistos en la gloriosa época de los 16 bits, hasta el punto que recibió muchas nuevas versiones de juegos que fueron lanzados en esa época para Super Nintendo.

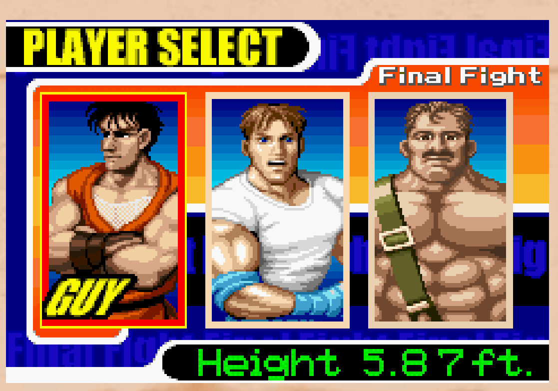
Así que era cuestión de tiempo que *Final Fight* llegase a esta nueva consola y cuando digo *Final Fight* no me refiero a la saga, sino al primer juego de ésta, ya que fue el elegido para tener un nuevo port que recuerda bastante a la citada versión de Super Nintendo, aunque sin muchos de los recortes que sufrió ésta, ya que en *Final Fight One* si están los tres protagonistas y la fase de Rolento, además de tener modo a dos jugadores, aunque lamentablemente en las versiones occidentales se volvieron a sustituir a Poison y Roxy por Sid y Billy.

Esta versión también añadió algunos extras curiosos, como charlas previas a los combates (donde Capcom mostró su cara más tacaña al reutilizar ilustraciones de *Street Fighter Alpha 3* junto con las nuevas creadas para este juego sin importarle que el estilo de dibujo de unas y otras no tengan ningún parecido) y añadió dos personajes más, que resultan ser las versiones Zero (o Alpha) de Guy y Cody, una vez más reutilizando los sprites de *Street Fighter Alpha 3* para tal fin.













FINAL FIGHT STREETWISE (2006)

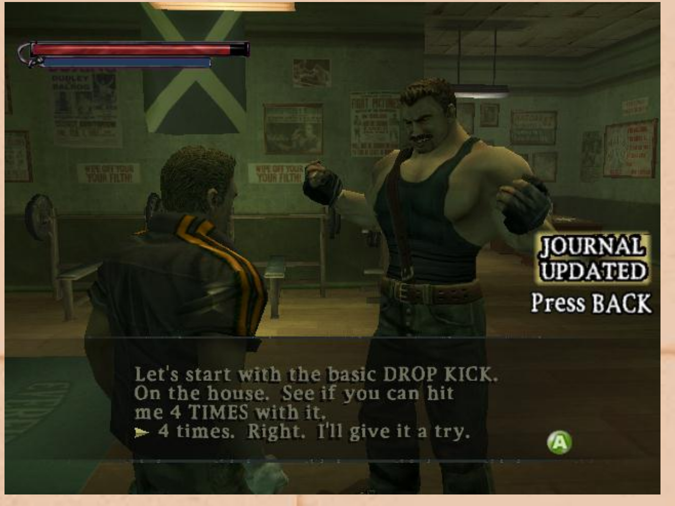


El beat 'em up fue un género que rozó la extinción pasados los años 90, de manera que prácticamente nadie podía pensar en que Capcom lanzase un nuevo juego de esta serie a corto plazo, así que el lanzamiento de *Final Fight Streetwise* para Playstation 2 y Xbox fue algo totalmente inesperado.

El juego fue desarrollado por Production Studio 8 (los mismos que habían creado *Final Fight Revenge*) los cuales crearon una historia un tanto "rocambolesca" que incluye viejos conocidos, mutaciones y monstruos que jamás habrías pensado que aparecerían en un *Final Fight*. El protagonista del juego es un tipo llamado Kyle Travers, quien está recorriendo la ciudad en busca de su hermano, que resulta ser Cody.

Pese a que el juego incluía bastantes minijuegos, algún personaje de Street Fighter y un modo arcade de desarrollo más clásico recibió unas críticas muy negativas. Al parecer Capcom estaba trabajando en un nuevo juego llamado *Final Fight: Seven Sons*, pero posiblemente la mala recepción de Streetwise hizo que se lo pensaran mejor y lo cancelasen.









FINAL FIGHT EN OTROS JUEGOS

Pese a no haber tenido juegos de manera constante, esta saga no ha sido abandonada totalmente por Capcom, principalmente porque *Final Fight* ha sido una fuente de ideas y personajes para otros juegos de la compañía.

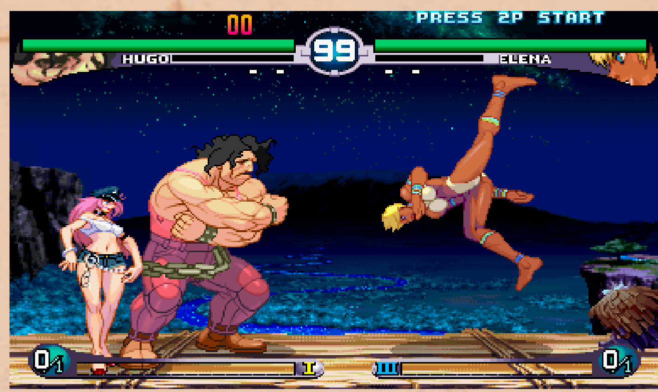
STREET FIGHTER



La saga hermana de *Final Fight* es donde más veces hemos visto a los héroes (y delincuentes) de Metro City, ya que cuando CAPCOM lanzo el primer *Street Fighter Alpha* dejó bien claro que no tenía ningún problema en introducir personajes de *Final Fight* en el juego de lucha de Ryu y compañía.

Guy y Sodom fueron los personajes incluidos en *Street Fighter Alpha*, Rolento fue añadido en *Street Fighter Alpha 2* y Cody fue el último en llegar, siendo su estreno en *Street Fighter Alpha 3*. Por su parte el gigantón Andore (ahora llamado Hugo) iba a ser incluido en *Street Fighter III: New Generation*, aunque finalmente retrasó su estreno hasta *Street Fighter III: Giant Attack*, ya que Capcom no tuvo tiempo de completar al personaje para la versión anterior. En las diferentes versiones de *Street Fighter IV* también se han recuperado personajes de *Final Fight*, siendo la inclusión más notable la de Poison, la cual no había sido seleccionable desde *Final Fight Revenge*. Además de utilizar a estos personajes como luchadores, también podemos ver a muchos otros personajes de *Final Fight* en los escenarios o en sus celebraciones e introducciones antes del combate.

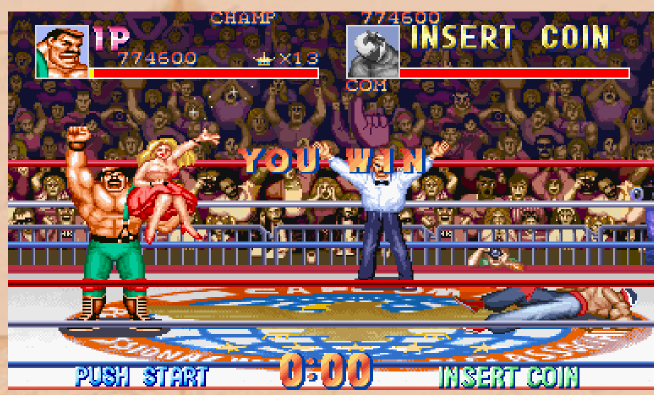




SLAM MASTERS

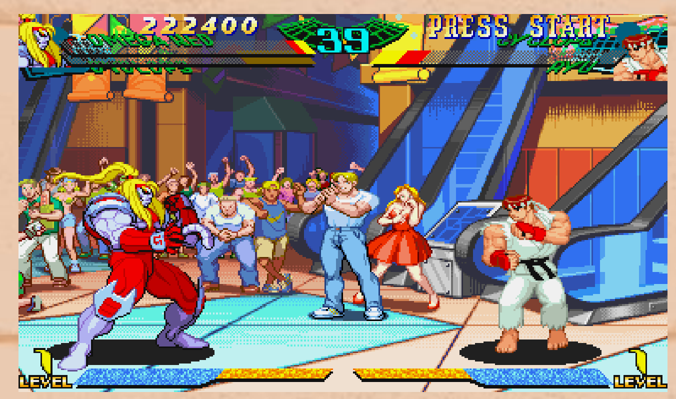
Saturday Night Slam Masters es un fabuloso juego de lucha libre de Capcom que incluye entre sus personajes jugables al alcalde más peligroso del mundo, Mike Haggar, que demuestra que sabe pelear tan bien como los otros luchadores profesionales, su hija Jessica también hace aparición en una de sus poses de victoria. *Slam Masters 2: Ring of Destruction* también cuenta con el alcalde Haggar como personaje seleccionable.





OTROS JUEGOS

Capcom es una compañía que ha participado en innumerables crossovers, en los cuales siempre suele aparecer algún personaje de esta saga. Por ejemplo, en los escenarios de *Marvel Super Heroes VS Street Fighter* podemos ver a Jessica y Cody en un centro comercial, en *Marvel Vs Capcom 3* Mike Haggar es un personaje seleccionable (y también tiene un escenario basado en Metro City lleno de caras conocidas).



Cody y Jessica animando el combate



Haggar poniendo a prueba el escudo del Capitán América

En los crossovers entre Capcom y SNK también han aparecido algunos personajes, como Maki o Rolento (*Capcom VS SNK2*), Hugo (*Snk VS Capcom Chaos*) y muchos otros más en los juegos de cartas *Card Fighter Clash*. Otros juegos con personajes de *Final Fight* son *Namco X Capcom* y *Capcom X Tekken*.



Maki y Rolento en *Capcom Vs SNK 2*



Guy y el ninja de *Captain Commando* en *Namco X Capcom*

También podemos encontrar personajes de *Final Fight* son el juego de preguntas y respuestas *Capcom World 2*, el evitable *Capcom Fighting Evolution* y el cancelado *Capcom Fighting All Stars*, donde Haggar y Poison iban a ser personajes seleccionables. En *Pocket Fighters* también aparecen personajes de *Final Fight* en los decorados y en *Dungeons and Dragons Tower of Doom* hay un curioso cameo de Haggar.



***Capcom Fighting All Stars* nunca vio la luz**



Haggar en *Dungeons and Dragons Tower of Doom*




Poison en *Capcom World 2*



Guy en *Capcom Fighting Evolution/Jam*

CURIOSIDADES

PERSONAJES SIMILARES

Final Fight y *Street Fighter* se han estado homenajeando entre sí desde siempre, como muchos descubrimos al contemplar que la fase de bonus de Final Fight de destrozar un coche también había sido incluida en *Street Fighter II* de manera mejorada, pero la cosa no termina ahí.



Si nos paramos a pensar, Mike Haggar y Zangief, el luchador ruso de *Street Fighter II*, tienen mucho en común, los dos son enormes, fuertes, adoran la lucha libre y comparten entre sí sus ataques especiales Lariat (girar y golpear con el brazo) y Piledriver (el característico agarre especial de ambos).

Esta similitud se convirtió en una especie de chiste interno de Capcom ya que por ejemplo, tras aparecer Zangief en *Street Fighter II* haciendo la misma llave que Haggar en *Final Fight*, pero girando en el aire, se añadió esa novedad también a la llave de Haggar en *Final Fight 2*.

Posteriormente, en *Slam Masters* vemos que Haggar sigue haciendo la llave giratoria de Zangief, quien solo aparece en dicha saga referenciado en el primer juego y con un cameo en un escenario del segundo. Por último, al crear ropas alternativas para los personajes en *Street Fighter IV* alguien pensó que sería divertido ponerle la ropa de Haggar al luchador ruso, cosa que seguro no le sentó bien al alcalde de Metro City, ahora Zangief tiene sus ataque especiales y también sus pantalones.





Un caso similar podría ser el que enlaza a Joe (personaje del primer *Street Fighter*) con Cody. Al principio de la introducción del arcade de *Street Fighter II* podemos ver a un tipo rubio golpeando a uno negro. Ese tipo rubio se parece sospechosamente a Cody, aunque aparentemente podría ser Joe. Otra conexión entre ambos es que Joe iba a ser incluido en *Street Fighter Alpha 3*, sin embargo a última hora Capcom decidió que ese personaje se convirtiese en Cody, por último tenemos el hecho de que Joe se parece excesivamente a un personaje de *Final Fight Streetwise* llamado Ghost, lo cual lo enlaza de nuevo, indirectamente, con Cody.





Cody, el tipo de la introducción de *Street Fighter II* y Joe



Comparativa entre Joe y Ghost

También vale la pena comentar que Cody y Guy inspiraron a otros personajes de juegos similares. Por ejemplo los protagonistas del juego *Burning Fight,* Duke y Ryu son muy parecidos físicamente a ellos (Ryu incluso tiene la patada giratoria de Guy, que a su vez es la patada giratoria de Ryu de *Street Fighter,* todo un cruce de referencias). Otro "hermano perdido" de Cody podría ser Axel de *Streets of Rage*, cuyo diseño es prácticamente idéntico pero con un par de añadidos para hacerlo parecer más moderno.



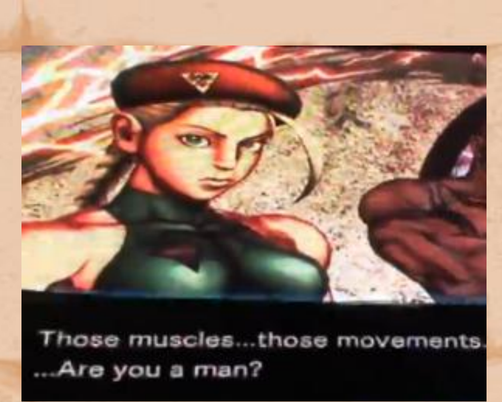
EL GÉNERO DE POISON





Tal y como he comentado en las primeras páginas de este especial, al lanzarse las versiones caseras del primer *Final Fight* hubieron algunas polémicas con Poison y Roxy, las chicas del juego. Ya que al parecer podemos partirle la cara a todos los delincuentes que queramos siempre y cuando no sean chicas. Por ese motivo Capcom decidió cambiarlas por dos chicos, acabando con la polémica de un tijeretazo. Sin embargo, lo más curioso de esta historia es que desde Capcom se dijo que en realidad no eran chicas, si no chicos que se "sentían mujeres", vamos que eran transexuales.

Lejos de acabar con la polémica, su condición de transexuales aumentó la fama de Poison, hasta el punto de que es uno de los personajes más recordados del juego (y se usa para centenares de bromas en internet) incluso la propia Capcom ha hecho bromas al respecto en algunos de sus juegos.



Lo que a mí me resulta curioso de este asunto es que fuese polémico pegarle a Poison y Roxy, pero no hubiese ningún problema en pegarle a Linda Lash (la chica del látigo que aparecía en los primeros *Double Dragon*). ¿Qué tiene Poison que no tenga Linda? Em… bueno, mejor no contestéis a eso.

INFLUENCIAS EN LOS NOMBRES

Final Fight está plagado de homenajes, siendo el nombre de los personajes uno de los sitios donde más claramente se ven esas influencias.



Empezaremos hablando de los autohomenajes que se ha hecho Capcom con los personajes de *Final Fight*. La banda Mad Gear obtiene su nombre del videojuego de carreras Mad Gear lanzado por Capcom en 1989. Otro caso parecido lo vemos en Two P, el punk de color naranja, el cual tiene un color similar y el mismo peinado que el segundo personaje de *Forgotten Worlds*, al cual homenajea con el nombre (Player Two – Two P).

Los gigantones de la familia Andore que aparecen sin cesar en *Final Fight* están basados en André el Gigante, un famoso luchador de lucha libre, del cual copian el nombre y el aspecto físico. Debido a que Alex (de *Street Fighter III*) está basado en Hulk Hogan, Capcom no dejó pasar la oportunidad de hacer un homenaje al legendario combate entre ambos luchadores en Wrestlemania III a modo de introducción especial entre ambos.







La película *Streets of Fire* debió gustar mucho a los programadores de Capcom, pues tiene más de un parecido con lo que vemos en *Final Fight*. Por ejemplo, Cody se llama casi igual que el protagonista de la película (Tom Cody) y ambos son hábiles en el manejo de la navaja, el hecho de que la novia de ambos vista un vestido rojo y sea secuestrada también parece ser algo más que casualidad. Otro homenaje parece ser uno de los jefes del juego, el policía corrupto Edi E, casualmente hay un policía corrupto llamado Ed en la película y otra influencia más sería la ropa que lleva uno de los enemigos comunes del juego, Bred, que se parece mucho a la que lleva Raven en la película.







Ahora pasemos a algunos homenajes dentro del mundo de la música:

Abigail, el jefe del primer *Final Fight* que es casi idéntico a Andore salvo por su cara, se llama como uno de los discos de King Diamond, del cual posiblemente también copió las pinturas de su cara.

Axl y Slash están basados en el cantante y el guitarrista de Guns n Roses, con los cuales comparten nombre y algunos detalles de su aspecto, pues Axel lleva el pelo largo con una bandana y Slash tiene el pelo negro y ondulado, además en más de una ocasión los músicos han usado ropa similar a los personajes del juego.









Poison y Roxy también obtienen su nombre de bandas musicales (Poison y Roxy Music) de las cuales posiblemente también adopten su peinado ochentero, así como algún que otro detalle de sus vestimentas (en algunas ocasiones los miembros de Poison han llevado una gorra con calavera). También es posible que los punks que sustituyeron a Poison y Roxy en las versiones censuradas obtengan su nombre de los músicos Sid Vicious y Billy Idol.

Otro caso similar podría ser Sodom, cuyo nombre coincide con el de la banda de Trash Metal alemana. En las portadas de sus álbumes suele aparecer ver tipo con un casco y máscara de gas que puede recordar muy ligeramente al del enemigo de Final Fight (aunque creo que estaremos de acuerdo todos en que la inspiración del casco de Sodom proviene de las armaduras japonesas).





También hay personajes que no poseen parecido alguno con ningún músico, pero posiblemente fueron nombrados a modo de homenaje ¿es Simmons un nombre puesto aleatoriamente o estaban pensando en Gene Simmons de Kiss? ¿Puede que el nombre de Damnd provenga de la banda The Damned? Nunca lo sabremos, pero visto todo lo anterior, no parece improbable.

Si nos pusiésemos a repasar a todos y cada uno de los personajes que han aparecido en esta saga, seguro que encontraríamos muchos más homenajes, pero creo que con estos ya es suficiente para dar una idea de las influencias que tuvieron los programadores y diseñadores de Capcom.

Y con esto se acaba el homenaje, espero que os haya gustado y que la próxima vez que Two P os golpee por la espalda le gritéis ¡Maldito punk vuélvete al Forgotten Worlds!

SKULLO

STAFF



SKULLO

Redactor, director y maquetador



VALVEIDER

Redactor



EL MESTRE

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

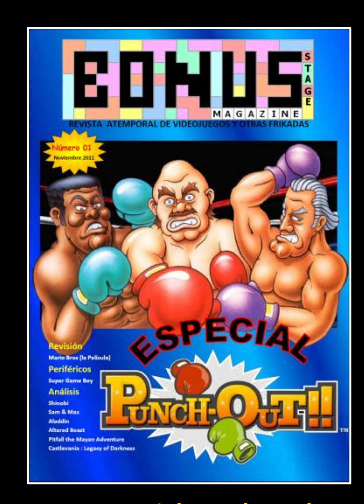
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

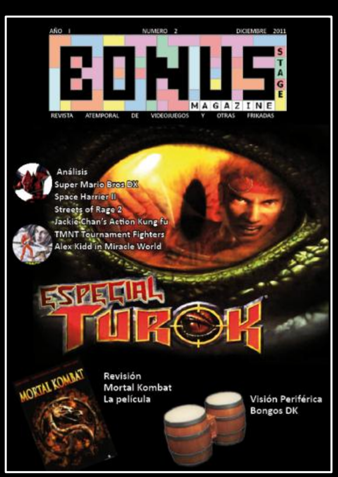


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



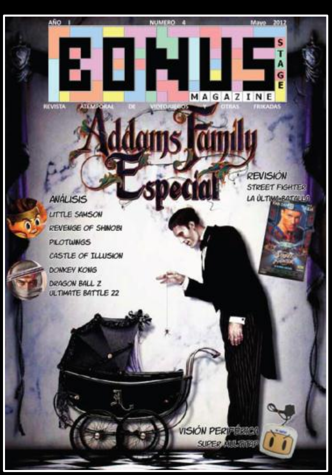
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



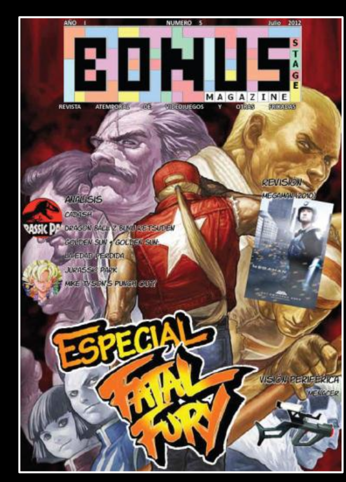
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



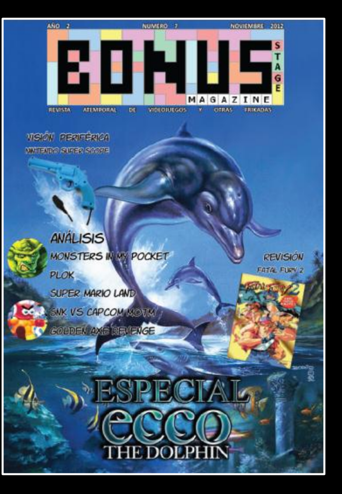
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



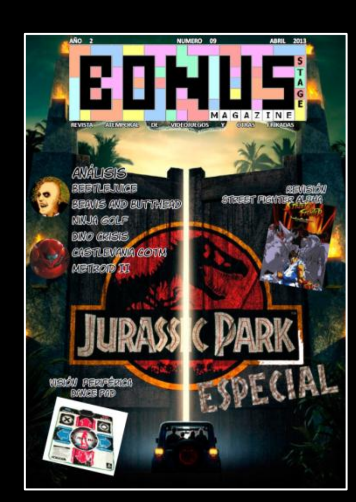
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



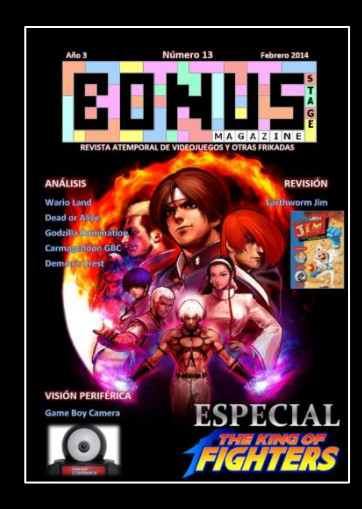
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)

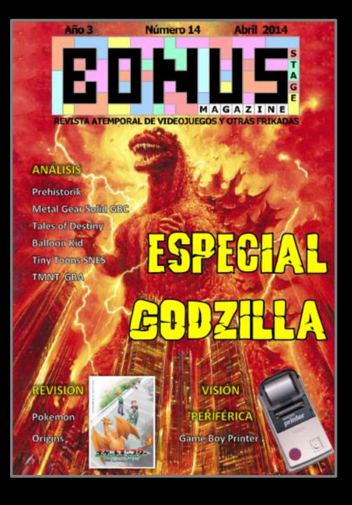


#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)

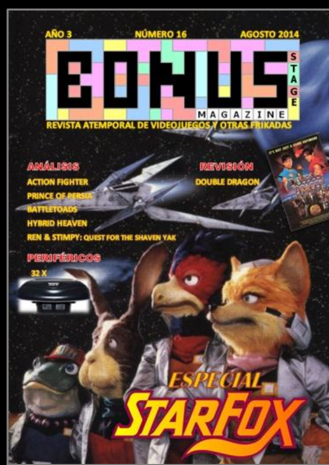


#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)







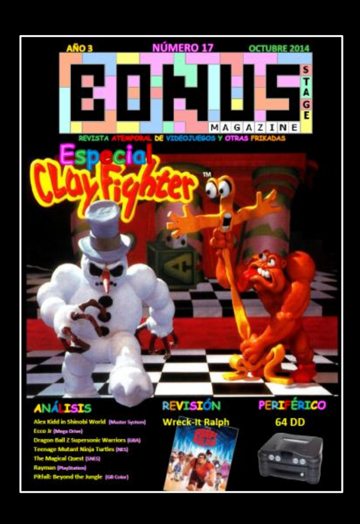


#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)

#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)

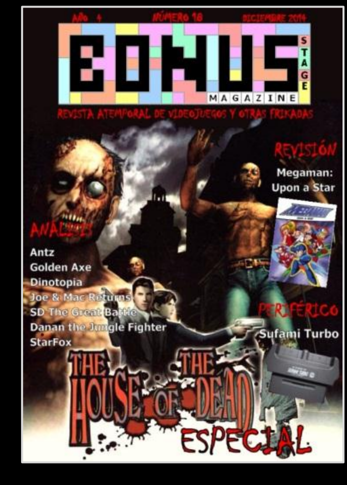
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



Número 17

Especial Clayfighter

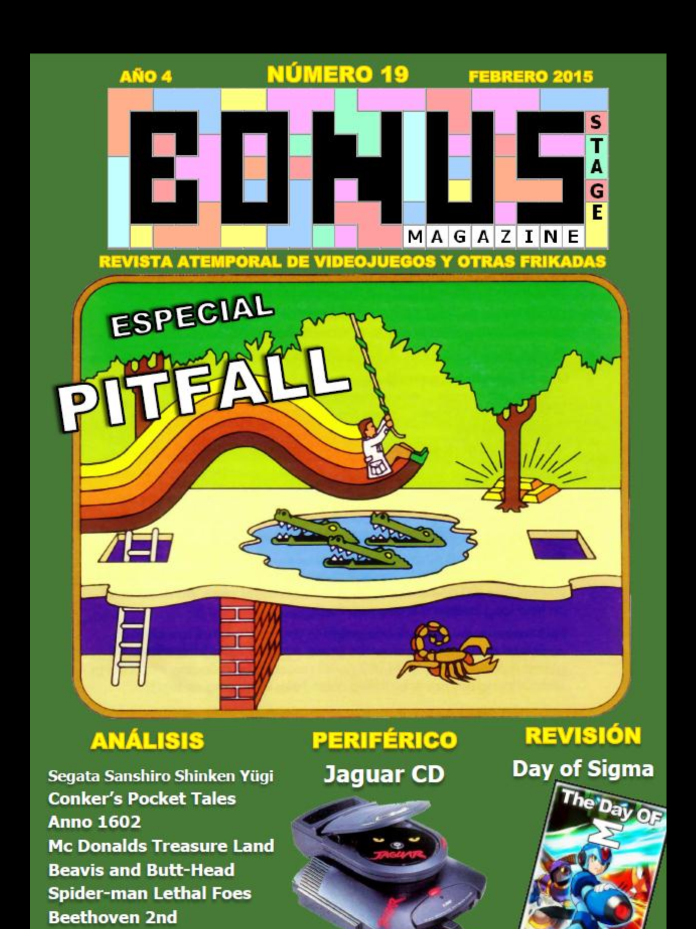
Octubre 2014 (60 páginas)



Número 18

Esp. House of the Dead

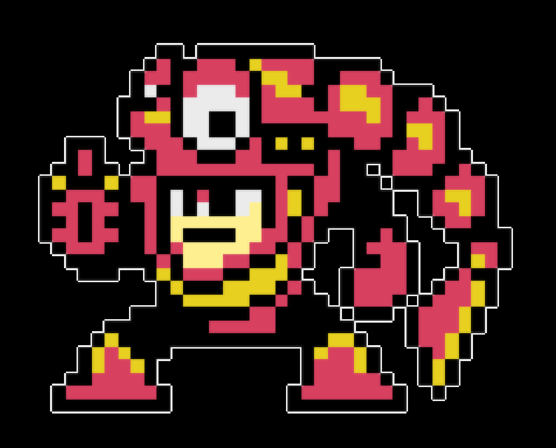
Diciembre 2014 (73 páginas)



Bonus Stage Magazine Número 19

Especial Pitfall

Febrero 2015 (59 páginas)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO





El personaje es del juego *Super Adventure Island*

2- LA SOMBRA



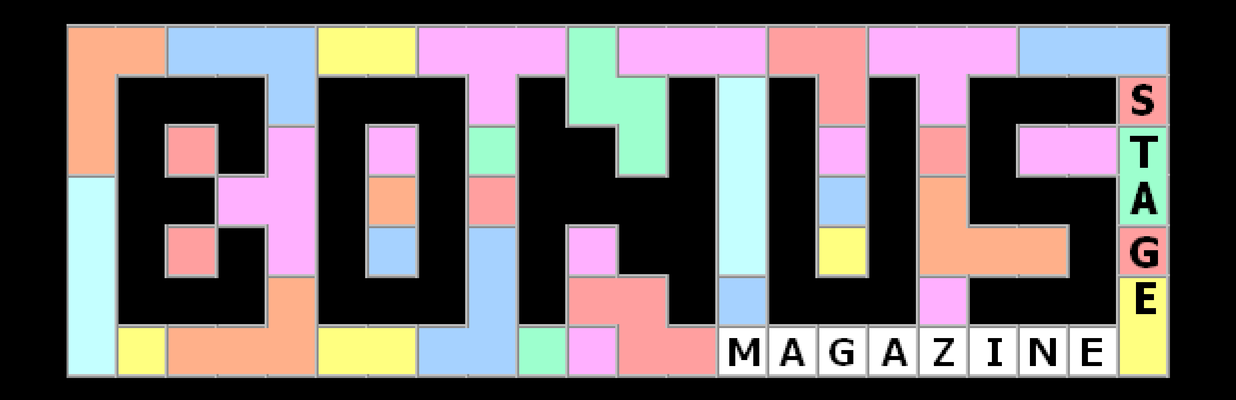
La sombra es Rugal de *King of Fighters 94*

3- EL ERROR





El error está en el Shy-Guy, ese personaje no aparece en el juego



Número 20

Abril 2015

